平成8年7月26日第三種郵便物認可
2000年12月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻第12通巻55号

風来のシレン2攻略特集　パーフェクトダーク/カスタムロボV2

電撃NINTENDO64

ゲームボーイカラー完全対応!

12 DECEMBER 2000
490YEN



新コーナー始動!
電撃ゲームキューブ
山内社長が語るゲームキューブの戦略!
電撃GBアドバンス
スクープ!パワポケ3開発者直撃レポート

パーフェクトダーク
カスタムロボV2
罪と罰
バンジョーとカズーイの大冒険2
マリオパーティ3
コロコロカービィ

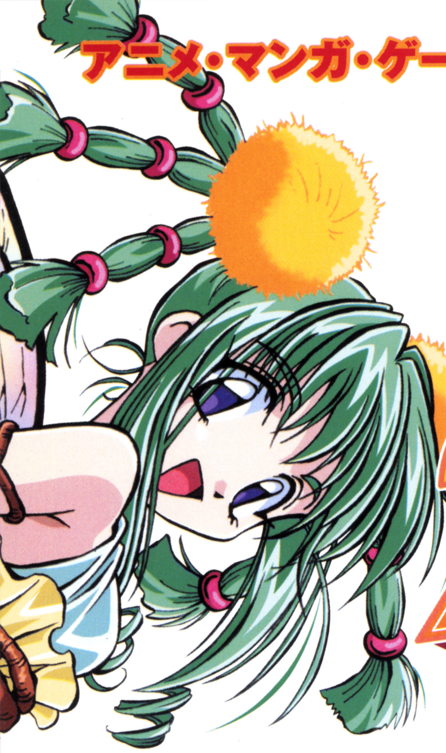
風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!
攻略特集
電撃だけの必勝テクニックで鬼ヶ島攻略はカンペキ!

アニメ・マンガ・ゲーム・声優・SFX／IT時代のコンテンツ・アーティスト教育

体験の保険で

Present

200万円まで給付



下笠 美穂 作画



学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員 日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員

平成13年4月入学生・入学願書 受付中

YAG代々木アニメーション学院では全国の学院で毎月「無料一日体験入学」と「学院無料説明会」を催しています（左表参照）。「体験入学」か「説明会」にご参加された全員の方にドライブやスポーツなどの万一のケガに200万円までの傷害保険金が給付される本学院独自の「リリーフ保険カード」（上写真）をプレゼントしています。

無料一日体験入学

月＼校名	東京校	原宿スタジオ	札幌校	仙台校	大宮校	ひがし校	横浜校	名古屋校	大阪校	広島校	福岡校
10月	28㊏	29㊐	22㊐	22㊐	15㊐	15㊐	29㊐	22㊐	29㊐	15㊐	22㊐
11月	25㊏	25㊏	19㊐	19㊐	12㊐	25㊏	19㊐	19㊐	25㊏	19㊐	19㊐
12月	10㊐	10㊐	17㊐	17㊐	9㊏	17㊐	9㊏	17㊐	9㊏	17㊐	10㊐

学院無料説明会

旭川市 10/15㊐	函館市 11/5㊐	小樽市 11/26㊐	盛岡市 10/14㊏	古川市 10/1㊐
秋田市 11/12㊐	福島市 11/25㊏	郡山市 10/15㊐	新潟市 10/22㊐	長野市 11/11㊏
甲府市 10/1㊐	松本市 11/12㊐	金沢市 11/12㊐	高崎市 12/23㊗	宇都宮市11/23㊗
春日部市10/8㊐	八王子市10/15㊐	千葉市 12/17㊐	川崎市 12/3㊐	厚木市 10/9㊗
浜松市 10/1㊐	岐阜市 10/15㊐	大津市 10/15㊐	京都市 11/11㊏	枚方市 10/1㊐
神戸市 11/12㊐	姫路市 10/7㊏	明石市 10/22㊐	奈良市 10/14㊏	岡山市 10/8㊐
三原市 11/12㊐	松山市 10/8㊐	久留米市10/29㊐	鹿児島市10/9㊗	

参加ご希望の方は

ハガキかTELあるいはFAXで
①氏名（フリガナ）②住所③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「体験」あるいは「説明会」と明記して下記へお申し込みください。関係資料を無料送呈します。

お申し込み・お問い合わせは

〒151-0053 東京都 渋谷区 代々木1-20-3-DP-9S 代々木アニメーション学院

フリーダイヤル 0120-310-042（サイノーヲヨニ）（才能を世に） 携帯・PHS OK!
FAX 0120-310-595（サイノースゴクイイ）（才能すごくいい）

URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp

アニメ・マンガ・ゲーム・声優・SFX／IT時代のコンテンツ・アーティスト教育

Coming soon

パッといこう体験入学

アニメ・映像学部

- アニメーター科（2年）
- デジタルペイント・アーティスト科（2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- アニメ音響監督コース科（2年）
- スペシャルメイクアップ・アーティスト科（2年）
- SFX監督コース科（2年）

ゲーム・クリエイター総合学部

- CGデザイナー科（2年）
- キャラクター・デザイン科（2年）
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- ゲーム・シナリオライター科（2年）
- サウンド・ディレクター科（1年）

芸術学部

- 声優タレント科（1年、希望者は2年）
- ミュージカル・舞台演劇科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）

出版学部

- マンガ・コミックプロ養成科（2年）
- エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）

総合学部

- メディア芸術総合学科（3年）



下笠 美穂 作画

代々木アニメーション学院では「無料一日体験入学」あるいは「学院無料説明会」にご参加の全員に、200万円迄の保険金が給付される「リリーフ保険カード」を無料贈呈中です。詳しくは左の頁をごらん下さい。

入学案内書無料進呈

電撃NINTENDO64

電撃NINTENDO64　12月号
2000年12月1日発行　定価490円（税込）

COVER

イラスト 佐々木晃（TONG KING SHOW）
デザインロゴ 朝倉哲也
製　版 松木繁（大日本印刷）

STAFF

■発行所／メディアワークス
■住　所／〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■電　話／03(5281)5211(編集部)　03(5281)5205(広告部)
■発売元／角川書店
■住　所／〒101-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
■電　話／03(3238)8605（営業）
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／16369-12
■編集長／長谷川真
■副編集長／後藤　勇
■デスク／宮本勲一
■編　集／豊島秀介／増田直樹／加藤則康／高島宏暢／宮原　淳
■編集協力／佐々木麻里菜
■編集補助／奥田将春／下平正憲
■ライター／中里一雅／後藤宏典／中川大明／山田英治／高見沢有志／中村泰宏(CHI)／海老原幸治／佐藤智也／井上和則／篠崎明彦／興津祐輔／松村浩次／木下　勝／片山和哉
■デザイン／朝倉哲也／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ／羽沢組／ローヤル企画／小松崎祐子／野口敏治／マイクロフィッシュ／川上敦子／オフィスムーヴ／あとらす二十一／バナナグローブ／東海創芸
■フォト／中村英良／外崎久雄

お便りのあて先は

〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部 それぞれのコーナー係

※※価格で特にことわりのないものはすべて税別表示です。



Contents

Regular

本誌中の略号の見方

RPG	ロールプレイングゲーム
A・RPG	アクションロールプレイングゲーム
S・RPG	シミュレーションロールプレイングゲーム
ACT	アクションゲーム
SLG	シミュレーションゲーム
STG	シューティングゲーム
RCG	レーシングゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	その他のジャンルのゲーム

Index

▶今号で紹介するソフト　無印はN64、★はスーパーファミコン、◆はGBA、●はGB

本当に面白いゲームをプレイしたい人へ



発売：アスペクト
ゲームデザイン：菊池たけし
カバーイラスト：四季童子
本体価格：3400円（税別）
ISBN4-7572-0209-1

全国の書店ならびにホビーショップにて大好評発売中！

SEVEN FORTRESS Advanced

セブン=フォートレス アドヴァンスト

セブン=フォートレスとは？

『セブン=フォートレス』は、戦いと冒険のファンタジー世界を舞台にしたロールプレイングゲームです。ただし、このゲームでは電源もコンピュータも必要ありません。必要なのは、ルールブックの他には、あなたとあなたの仲間たちの想像力なのです。



『セブン=フォートレスアドバンスト』は、『セブン=フォートレス』シリーズの基本ルールブックです。単体でもゲームは可能ですが、ソースブックと合わせてプレイすることで、あなたのゲームの可能性は無限大です。

※『セブン=フォートレス アドヴァンスト』の発売元は、株式会社アスペクトです

セブン=フォートレス ソースブック

発売元：ゲーム・フィールド
執筆：菊池たけし
カバー：四季童子



ソースブックとは？

『セブン=フォートレス』は基本ルールブックに加えてソースブックを合わせると、より楽しくプレイできます。特に、リプレイと呼ばれる実際のゲーム進行を記録した読み物が付いているので、あなたがゲームをするときの参考になるでしょう。その他に拡張データも掲載されているので、よりワイドなゲームを楽しめます。最初は、リプレイシリーズ第一弾の『アルセイルの氷砦』からお読みになることをお勧めします。

※ソースブックの発売元は、有限会社ゲーム・フィールドです

フォーチューンの海砦（上・下）



時空を超えた戦士が見た真実とは？南海の孤島を舞台に、世界の存亡を賭けた戦いが、今始まる！

本体価格：各1400円

アルセイルの氷砦 アドヴァンスト



邪悪な魔導師の陰謀により、世界は滅亡の危機に！　S=Fリプレイ第一弾、ここに登場！

ISBN4-907792-06-9

本体価格：1700円

リーンの闇砦



人形使いの糸が踊り、人々は運命に翻弄される。動き始めた超古代兵器を止めることができるか？アドヴァンスト対応の初リプレイ！

ISBN4-907792-00-X

本体価格：1700円



SEVEN FORTRESS Classic

カバー：佐島真実
本体価格：3300円

『クラシック』とは？

『セブンフォートレス クラシック』は、『アドヴァンスト』の前身となったシステムです。長らく絶版でしたが、ファンのご要望に応え、ゲーム・フィールドより『アドヴァンスト』対応にして再発行いたしました

（有）ゲーム・フィールド　03-5296-2666
〒101-0021東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル工新802
●ホームページアドレス　http://www.fear.co.jp/

F.E.A.R.

超濃密
攻略特集

不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！ シレン城！



N64
チュンソフト／任天堂

発売中

¥6,800 | 256M

RPG | 1人用

バッテリーバックアップ

コントローラパック対応

何度遊んでも遊びつくせないほど奥の深い『風来のシレン２』。今回は物語の山場、鬼ヶ島中盤戦までをバッチリ攻略。さらに、絶対役立つテクニックと濃厚データ集でキミのシレンをさらに強くする！

攻略の巻物

読めば絶対強くなる これで鬼ケ島も楽勝！



鬼にこわされない城造りの方法を伝授します!!

城造りのコツ

鬼ヶ島へ渡るためには、城を完成させないといけない。効率のいい材料の集め方やがんじょうな部品の作り方はもちろん、鬼一族に城をこわされないためのテクニックも紹介。ここを読めば城は完成したも同然！



➡見事完成させれば、いよいよ鬼ケ島へと進むことができる。

城造りで重要なのが部品の耐久力について。材料の質との組み合わせで４段階に変化し、耐久力が上がるにつれ鬼一族の攻撃に長く耐えられるものになる。ふつうの部品だけだと１回の攻撃でこわれてしまい、何度も部品を作り直すことになる。最低でもこわれにくい部品にしよう。

材料と部品の強度の関係

ふつうの材料だけで作る ➡	ふつう
ひとつでもよい材料をまぜる ➡	こわれにくい
よい材料以上で作る ➡	がんじょう
最高の材料だけで作る ➡	こわれない

城造りのポイント

鬼が攻めてくるタイミングはわかる

いつ鬼が攻めてくるかは、ダンジョンに入る直前に、ガラハが出現するデモがあるかどうかでわかる。ガラハがいれば、次に村に戻ってきたときに、鬼が襲来してくるのだ。



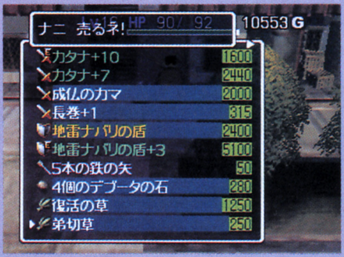
⬇ダンジョンに入る前に見える鬼ヶ島のようす。この程度ならまだ準備中。



⬆この画面が出たら、次にナタネ村に帰ったときに鬼が攻めてくるぞ。

必ず部品を持って帰ってくる！

城を素早く完成させたいならば、山頂から必ず部品を持って帰ってくることが重要。冒険で余ったアイテムを全部売ってでも、山頂で材料を買い、何が何でも部品を作るようにしよう。山頂まで行ったのに、手ぶらで帰ってきてはダメだぞ。



⬅高く売れるアイテムを換金して、よい材料を買うようにしよう。

預けた材料は城組み図のメニューで確認

加工屋には最高で10コぶんの材料が預けられるが、何を預けたか忘れやすい。そんなときは、城組み図のメニューの「持ち物をみる」欄の「倉庫」を見れば、加工屋に預けてある材料が表示される。これを見ながら足りない材料を集めよう。



⬅何を預けたか忘れたときに、この画面で確認しよう。

部品を作るたびにストーリーも進む

物語は、冒険に出た回数ではなく、城の部品をいくつ作ったかで進んでいく。部品の数が一定数になると、旅仲間が登場したり、村祭りがはじまったりするぞ。また、部品の数によってナタネ村や山頂の村人の話すことも変わるので、部品が増えたら話を聞いてまわろう。

2コめ	リクが登場
4コめ	ヒマキチが仲間になる
7コめ	アスカが仲間になる
10コめ	リクが仲間になる
13コめ	マーモが仲間になる
16コめ	キララが仲間になる
20コめ	城完成。鬼ヶ島へ！

仰天スクープ

やっぱりあります!!

お約束の

隠しダンジョン

鬼ヶ島をクリアしてナタネ村に平和を取り戻したあともシレンの冒険はまだまだ続く。前作をやった人にはおなじみの、クリア後の隠しダンジョンがまたまた用意されているぞ。今のところ、前作の掛け軸の裏の洞窟（ワナのダンジョン）によく似たダンジョンと、モンスターを集めるダンジョンのふたつが判明している。ほかにもまだあるらしいぞ。



➡やっぱりありました隠しダンジョン！

ワナ師のダンジョン

モンスターをワナにかける！

通常、ワナはシレンだけがかかってモンスターはひっかからない。しかし、このダンジョンの中ではシレンがワナにかからず、逆にモンスターをワナにかけられるのだ。前作にも同じような「掛け軸裏の洞窟」があったが、今回さらにパワーアップしているらしい。ウワサだと、ワナにあることができるらしいが…。



⬅普段は迷惑な鈍足のワナや大落石のワナが大活躍するぞ。

モンスターの壺のダンジョン

モンスターが仲間にできる！

このダンジョンでは、モンスターの壺を使ってモンスターを仲間にできる。つかまえたモンスターは、もののけ王国にコレクションできるだけでなくシレンといっしょに戦ってくれるぞ。攻略のカギは、強いモンスターをつかまえて成長させていくこと。すべてのモンスターを集めると……何かが起こる!?



⬅モンスターの壺を投げてぶつけることで、仲間にするのだ。

風来人心得　城造りの際に、すべての部品を「こわれない」ものにして完成させると、なんとピカピカに輝く黄金の城となる。最高の材料だけを集めなければならないのでちょっと大変だけど、その豪華さは一見の価値アリ。秀吉気分（？）を満喫したい、ってな人はぜひチャレンジしてみてはいかがかな。

仲間それぞれの特徴を生かして冒険をラクに進めよう!

旅仲間活用法

シレンといっしょに冒険してくれる5人の旅仲間たちの能力をチェック！　各キャラの特徴はもちろん、冒険に役立つ意外な仲間の活用法も紹介しているので、すでに仲間といっしょに冒険している人も読んでおこう。

旅仲間と冒険するときに絶対覚えておきたいこと

❶ モンスターを勝手に攻撃してしまう

仲間は同じフロアにいるモンスターを勝手に攻撃してくれるので、シレンが直接戦わなくてもよくなる。しかし、仲間は自分よりも強いモンスターも攻撃してしまうので、逆に倒されてしまうことも多い。飛び道具を撃つモンスターにも正面から近づいてしまったりするのでちゃんと守ってあげよう。



⬅飛び道具を撃つモンスターは真っ先に倒しておこう。

❷ 仲間もターンが経過すると回復する

仲間にもHPがあり、ダメージをたくさん受けるとやられてしまう。仲間もターンが経過するとHPが少しずつ回復していく。残りHPは数値では表示されないけれど、話しかけたときのメッセージでだいたい予想できる。HPが少ないと思ったら、モンスターのいない場所で回復させてあげよう。



⬅仲間と話したときのメッセージで残りHPを推測!

❸ 仲間はどこにいてもマップでわかる

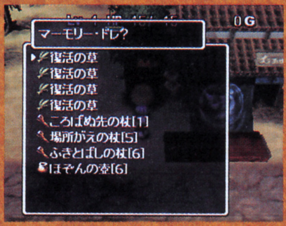
仲間は独自の行動をするので、ときどきシレンからはぐれてしまうことがある。しかしどんなに離れていても、マップ上に薄い黄色の点で表示され続けるので、どこにいるかすぐわかるぞ。ちなみに、仲間がすぐ近くにいない状態で階段を降りてしまってもOK。再び次のフロアで合流できるはずだ。



⬅はぐれたら、マップをよく見て合流しよう。

❹ 山頂で別れてもアイテムはそのまま

山頂で仲間と別れると、次に会ったときはレベルが初期値に戻っている。しかし、アスカやマーモに持たせたアイテムは次に会ったときもそのまま持っているぞ。シレンがやられてもアスカやマーモに預けたアイテムは残るので、力尽きる直前にマーモにアイテムを預けるようにしよう。



⬅マーモはアイテム避難場所としても使えるぞ。

❺ 仲間をまき込むアイテムに注意

シレンの剣での攻撃は仲間には当たらないので、妖刀かまいたちの範囲内に仲間がいても気にせずに攻撃してかまわない。ただし、矢などの飛び道具は仲間に当たるので注意しよう。また、炎上の巻物や火ばしらの杖の炎も仲間にダメージを与えるので、なるべく仲間のそばでは使わないようにしよう。



⬅仲間がいるときに炎上の巻物を読むのはやめよう。

❻ 仲間がモンスターに倒されると?

旅仲間がやられてしまうと、装備していたアイテムや、預けられていたアイテムはその場にばらまかれてしまう。すぐにひろうようにしよう。ちなみに、仲間を倒したモンスターがレベルアップしていることにも注意すること。特に、シレンのそばにいないときに仲間がやられた場合は要注意だ。



⬅こんな近くで敵にレベルアップされてもピンチ!!

シレンの冒険を助けてくれる5人の仲間たち



モノを何でも投げつける

ヒマキチ

ヒマをつぶすために、シレンの仲間になったヒマガッパ。「ヒマだ」がログセ。

能力：アイテムを投げる

出現場所：うどん屋むみゅうの前の川

メッセージと残りHPの関係

HP満タン	わしにアイテムを投げてくれればモンスターにぶつけるぞ。
HPふつう	少しヒマじゃなくなったかな……。
HP少なめ	ううっ　目がかすんできやがったぜチキショー……。
HP危険	わ　わしはここでくたばるのか…。ヒマな人生だった……。

ボウヤー系はヒマキチにおまかせ

ヒマキチは、投げられたアイテムを受け取って近くにいるモンスターに投げつける。モンスターの撃った飛び道具も同じように投げ返すことができる。ボウヤー系の前にヒマキチを立たせると、撃った矢を投げ返して倒してくれるぞ。



⬅ボウヤー系のモンスターは、ヒマキチを前に立たせると…。



➡撃ってきた矢を投げ返してくれ、ヒマキチは無傷だぞ。

水の中もスイスイ

仲間の中で、ヒマキチだけが水中に入れる。水中にいるモンスターとも戦うことができるので、水中に逃げるオトト兵系のモンスターを倒してくれるぞ。

水中のアイテムをひろう

水中に落ちてしまったアイテムは、普通にはひろえない。が、ヒマキチが水中のアイテムの近くに移動すると、シレンに投げて渡してくれる。水に落ちたアイテムも取り戻せるぞ。

風来人心得 ヒマキチにアイテムを投げると、ヒマキチはそのアイテムを一番近くにいるモンスターに投げつける。このとき、ヒマキチとモンスターの軸線がずれていてもＯＫ。通常ではアイテムが当たらない位置にいるモンスターでも、ヒマキチを利用して攻撃することができるわけ。



なるべく守ってあげよう
リク

シレンにあこがれて城造りを手伝う少年。パチンコでシレンの援護射撃をしてくれる。

能力：パチンコで遠くを射撃する

出現場所：各コースの入り口

メッセージと残りHPの関係	
HP満タン	先をいそごう。
HPふつう	少しキツクなってきた……。
HP少なめ	た　たおれそう……。
HP危険	シレン　たすけて……。

パチンコを利用するには？

リクはモンスターが近くにいるとパチンコで遠距離攻撃をしてくれる。発射される石つぶては、シレンやほかの旅仲間の上を飛んでいくので、モンスターだけに当たるのだ。モンスターが近くにいれば、軸線がタテ・ヨコ・ナナメ45度のラインに合っていなくても当たるぞ。



⬅離れた場所から援護射撃してくれるリク。威力じたいはそこそこだ。

ちからとHPが低いので守ろう

リクは体が丈夫でないせいか、ほかの仲間とくらべてHPなどの能力が低いようだ。前に出てモンスターと戦うと倒されやすい。シレンが前にいれば、モンスターはシレンを攻撃してくるのでリクが攻撃されずにすむ。リクがいるときは、シレンがリクの盾になるように動こう。



⬅シレンが前に出ていれば、リクが攻撃されることはないぞ。



装備しだいで最強キャラに
アスカ

シレンに助けてもらった恩を返すために仲間になる女剣士。

能力：武器、盾、腕輪を装備できる

出現場所：中腹の村

メッセージと残りHPの関係	
HP満タン	私に装備させたい剣や盾、腕輪があればなげてくれ。
HPふつう	私の身をあんじてくれるのか？　かたじけない。
HP少なめ	くるしくても　私は最後まで戦う！
HP危険	も　もうダメだ……。

アスカ用のアイテムをきたえよう

アスカは、強い剣と盾を装備させればどんどんモンスターを倒してくれる強力な仲間になる。シレンの武器をある程度きたえたら、アスカ用の装備もきたえて装備させよう。シレンの近くにいればアスカは攻撃を受けづらくなるので、盾よりも剣を重点的にきたえておこう。



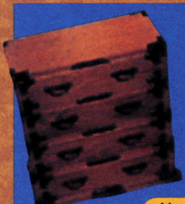
⬅アスカ用の剣をきたえて持ち歩いておこう。出会ったら渡せばOK。

呪いのチェックマンとして使う

未識別のアイテムの中には呪われているものもあるので、うかつに装備してしまうのは危険。アスカに装備させれば、呪われているかどうか判定できる。アスカが呪われた場合、別のアイテムを投げても装備が変更できなくなるが、となりでおはらいの巻物を読めば呪いが解けるぞ。



⬅シレンが呪われるよりはマシ。かわいそうだけど、彼女でチェック！



アイテムなら何でもしまう
マーモ

シュテン山の守り神らしいのだが、風貌はどう見てもただのタンス。

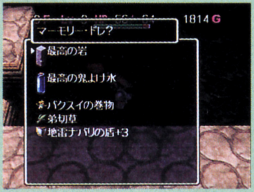
能力：アイテムを10コ収納できる

出現場所：うどん屋むみゅうの左側

メッセージと残りHPの関係	
HP満タン	ん？　なにか　シューノーするかい？
HPふつう	ちょっと　ガタついてきたかな……。
HP少なめ	だいぶ　ギシギシいってる。そろそろこわれるかも……。
HP危険	さようならシレン。ぼくはここでバラバラになるよ。

何でもシューノーできるのだ

マーモは、どんなアイテムでも10コまで中にしまって好きなときに取り出すことができる。ほぞんの壺に入らない材料もしまえるので、たくさんアイテムも持ち歩きたいときに役立つ仲間だ。ただし、倉庫と同じように壺を預けてしまうと中身が消えてしまうので注意すること。



⬅話しかければ、いつでもアイテムを出し入れすることができるぞ。

にぎりへんげに要注意！

マーモに預けたアイテムも、にぎりへんげの特殊能力でおにぎりに変えられてしまう。マーモは攻撃することができないので、はぐれてしまうと、預けたアイテムが全部大きなおにぎりにされてしまうこともある。

まったく成長しない

マーモはほかの旅仲間と違いレベルアップしない。そのかわり最初からHPが100もあるので、よっぽどのことがないかぎり倒されないはずだ。でも、マーモ自身は攻撃できないのでちゃんと守ってあげること。



遠距離攻撃はおまかせ！
キララ

鬼一族のオヤブンの娘。シレンのことが好きでいっしょに戦ってくれるぞ。

能力：炎をはく

出現場所：ダンジョン内（フロアはランダム）

メッセージと残りHPの関係	
HP満タン	元気だしていこうね！
HPふつう	ちょっと　ヤバイかも。
HP少なめ	くるしいよぉ……。
HP危険	ゴメンね。もうダメみたい…。

炎でバックアップするぞ

キララの特殊能力は、炎をはいて敵を攻撃すること。最初は10ダメージだけだが、レベルが上がるとだんだんと炎の威力も上がっていく。とはいえ、直接攻撃されると弱いので、正面から戦わせると倒されやすい。リクと同じようにシレンが守ってあげる必要があるぞ。ちなみにキララは、炎をはくだけあって敵の火炎攻撃に強い。仲間がキララだけのときは、近くで炎上の巻物や火ばしらの杖をガンガン使っても大丈夫だぞ。



⬅火炎攻撃は仲間をまき込まないときにだけするぞ。
⬇炎上の巻物を読んで、火ばしらに囲まれても全然平気な熱血ムスメです!?



旅仲間活用法

風来人心得　キララ以外の旅仲間は別れたあと仲間にできる場所は決まっているが、その場所にいるかどうかはランダム。運が悪いとぜんぜん旅仲間のいない状態で旅をしなければならないこともある。また鬼ヶ島に上陸すると、クリアするまで仲間は鬼ヶ島の中にいるので、シュテン山では仲間にできなくなるぞ。

印の仕組みを理解して最強の合成アイテムを作り出せ

合成術講座

マゼルンによる異種アイテムどうしの合成や印のシステムが加わり、ますます奥の深くなった合成。今回の範囲で出てくるアイテムを使ってできる印とその効果を紹介するぞ。ここを見れば、合成で迷うことはないぞ！

合成では、それぞれの能力値が加算されるだけでなく、ベースになった装備品に、合成させたアイテムの特殊能力（印）が加えられる。合成をくり返せばたくさんの能力をもった武器を作ることができるのだ。ただし、装備品ごとにつけられる印の最大数が決まっているので、やみくもに印をつければいいわけではない。ここでは、効果的な合成方法を伝授するぞ。

合成の壺を使うときの注意

合成の壺の合成は、壺の使用回数分の合成ができ、壺を割ればアイテムが取れるのでとっても簡単。でも、剣は剣、盾は盾どうしでしか合成できない。草や巻物を入れても合成されずに残り、壺の使用回数が減るだけなので注意すること。

マゼルン合成のときの注意

マゼルン系のモンスターに、合成したいアイテムを飲み込ませ、そのあとマゼルンを倒すと合成されたアイテムが手に入る。マゼルンによる合成は、草や巻物も合成の材料として使うことができる。草や巻物の特殊能力が、印として装備品に加えられるのだ。ちなみに、この合成ではマゼルンを倒さないといけないので少し危険だぞ。

ポイント1　同じ印でも剣と盾で効果が違う！

マゼルン合成でつくる草や巻物の印は、ほとんどが剣と盾どちらにもつく。でも、中には(火)の印のように、剣につけると炎で離れた敵を攻撃する攻撃系の印になるが、盾につけると炎のダメージを減らす防御系の印になるものがある。合成する前に下の表をよく見よう。

しあわせ草の(幸)の場合



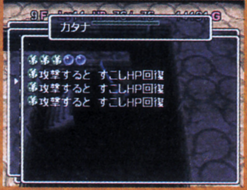
⬅敵を倒したときにもらえる経験値が増える。



⬅受けたダメージの数値分だけ経験値が入る。

ポイント2　印を重ねると効果がアップ

同じ印を重ねてつけると、印の効果がだんだん強くなっていくものがある。たとえば、(腹)ならばお腹が減るスピードが遅くなるし、(弟)の印ならば、回復する量が増える。逆に、(重)の印をたくさんつけるとお腹の減るスピードが速くなってしまう。なかには、盾につけた(火)の印のように、重ねてつけても効果が上がらない印もあるぞ。



⬅盾に(弟)の印を大量につければ、ダメージを受けてもすぐに回復できる。

ポイント3　印を消せるのはかじ屋だけ

アイテムごとに印がつけられる数は決まっているので、印が最大値までついてしまうとそれ以上つけられなくなってしまう。新たに印をつけるには、前の印を消さないといけないぞ。印を消すことができるのは、シュテン山の中腹にいるかじ屋だけ。このほかに印を消せる場所はないので、たびたびお世話になるはずだ。



⬅(呪)の印などもかじ屋で消すしかないぞ。消したいときは中腹まで行こう。

●剣と盾の両方につく印

印		効果	重	何でつくか
命	剣	これだけでは何も起こらない。ということは、ほかに何か必要なのかな？	無	命の草
	盾	守備力が1上がる。	有	
弟	剣	ダメージを与えたときにHPが少し回復する。	有	弟切草
	盾	ダメージを受けたときにHPが少し回復する。	有	
識	剣	攻撃してきたモンスターの正体がわかる。	無	識別の巻物
	盾	攻撃してきたモンスターの正体がわかる。	無	
眠	剣	ダメージを与えたモンスターを眠らせることがある。	有	バクスイの巻物
	盾	ダメージを受けたとき、攻撃してきたモンスターを眠らせることがある。	有	
帰	剣	この印がついているとやられても剣がなくならない。ただし1回だけ。	無	引き上げの巻物
	盾	この印がついているとやられても盾がなくならない。ただし1回だけ。	無	
薬	剣	ダメージを与えたときにHPがちょっと回復する。	有	薬草
	盾	ダメージを受けたときにHPがちょっと回復する。	有	

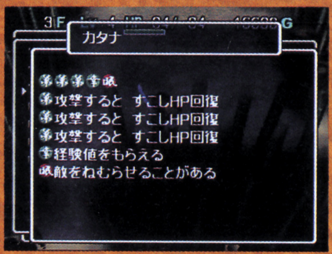
印		効果	重	何でつくか
火	剣	HPが満タンのとき、剣から炎がでる。炎のダメージは10。	有	火炎草 ドラゴン草
	盾	炎のダメージを減らす。	無	
幸	剣	モンスターを倒したときにもらえる経験値が増える。	有	しあわせ草
	盾	モンスターを倒したときにもらえる経験値が増える。	有	
飯	剣	モンスターを倒したときに、おにぎりになりやすくなる。	有	おにぎり 大きなおにぎり 巨大なおにぎり 特製おにぎり
	盾	モンスターからダメージを受けたときに、シレンがおにぎりになりやすくなる。	有	
呪	剣	呪いで剣がはずれなくなってしまう。	無	呪われたアイテム
	盾	呪いで盾がはずれなくなってしまう。	無	
祓	剣	モンスターの呪い攻撃を受けなくなる。	無	おはらいの巻物
	盾	モンスターの呪い攻撃を受けなくなる。	無	
捨	剣	ダメージを与えるたびに能力が落ちる。	無	使い捨ての剣
	盾	ダメージを受けるたびに能力が落ちる。	無	使い捨ての盾

「重」の欄は印を重ねたときに効果がアップするかどうかを表しています。

風来人心得　普通に落ちている剣や盾は最高でも6コ程度しか印がつけられない。どんどん合成したいのに、印の最大数は装備ごとに決まっている。が、白紙の巻物を合成することで、つけられる印の最大数を増やすことができるぞ。ぜひ活用してほしいテクニックだ。

ポイント4 ベースアイテムをよく選ぼう

同じ印をつけて合成しても、ベースのアイテムにより性能が違ってくる。たとえば、攻撃力10のカタナと攻撃力4のこんぼうでは、最初から6も攻撃力に差があるのだ。また、特殊能力を最初から持った剣をベースにすれば、その能力の印をつけなくてすむので、余裕をもって印をつけられるぞ。



⬅攻撃力も高く、印が5つつけられるカタナは合成しがいアリ。

ポイント5 印をたくさんつけすぎるとどうなる？

合成後の印はベースアイテムに全部ひきつがれるが、最大印数より多いものは消える。右の例では、一ツ目殺しが目の印になるので合成後につく印は目三火ド仏になる。弟弟弟＋目三火ド仏なんだけど、カタナには5つしか印がつかないので弟弟弟目三になってしまうぞ。

たとえば

カタナ	弟	弟	弟	●	●
＋					
一ツ目殺し	三	火	ド	仏	●
▼					
カタナ	弟	弟	弟	目	三

ポイント6 マゼルンのいる階でねばる

マゼルンを使えば合成ができるが、1匹につき1回しか合成できない。モンスターは全部倒しても何度でも出現するので、マゼルンが出現する階に長くいれば、何度もマゼルンと会ってくり返し合成ができるのだ。マゼルンと会うには、上級コースの9～11Fがオススメだぞ。



⬅合成用のアイテムを持ち込んで、マゼルン合成をくり返せ！

ポイント7 印がつくのは剣・盾と草・巻物だけ！

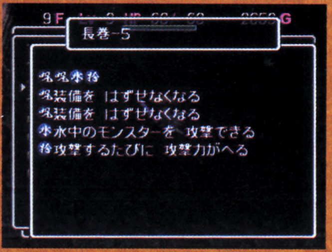
合成したときに、印の効果を持っているのは、剣・盾以外では草と巻物だけ。それ以外のアイテムはマゼルンを利用して合成しようとしてもうまくいかないのだ。逆に、見慣れない草や巻物を見つけたら、とりあえず合成できるかどうかチェックしてみよう。意外な印がつくかもしれないぞ。



⬅剣と盾、両方で合成できるかどうか試してみること。

ポイント8 マイナス効果もひきつぐぞ

呪われたアイテムには必ず呪の印がついている。中級コースから剣と盾が未識別になるため、間違えて合成してしまうと能力が1下がってしまううえに、印にあきがあった場合呪の印もひきついでしまう。こうなってしまうと中腹まで行って、かじ屋で印を消すしかないぞ。



⬅未識別のアイテムを合成に使うと呪われてしまうこともある。

ポイント9 オススメの印の組み合わせは…？

合成で必ず入れたいのが、弟。すぐにHPが回復できるのでかなりやられにくくなる。回復の剣の作り方がわかったら回にきりかえよう。また、3方向を攻撃できる三も入れておきたい。シュテン山でのオススメの印の組み合わせを紹介するぞ。

剣 弟 三 目 仏 飯

シュテン山ではカタナに上の5つの印をつければだいたいのモンスターを苦労せずに倒せる。シュテン山も鬼ヶ島も一ツ目タイプのモンスターが多いので目の印が便利。

盾 爆 弟 弟 弟 皮

防御力が高くて印の数も多いオオカブトの盾やバトルカウンターに印をつけよう。最低、皮と弟の印があれば空腹とモンスターの攻撃には耐えられるぞ。

●剣だけにつく印

印	効果	重	何でつくか
三	前方3方向を一度に攻撃できる。	無	妖刀かまいたち
目	一ツ目タイプのモンスターに与えるダメージが大きい。	無	一ツ目殺し
ド	ドレイン攻撃をしてくるモンスターに与えるダメージが大きい。	無	ドレインバスター
掘	カベをこわすことができるが、使っているうちに剣じたいがこわれる。	無	つるはし
サ	カベをこわすことができる。いくら使ってもこわれない。	無	サトリのつるはし
ケ	モンスターの持っている武器をはじくことがある。	無	ケンゴウの刀
水	水中のモンスターを攻撃できるようになる。	無	オトトスピア
回	相手に与えたダメージだけHPが回復する。	有	回復の剣
仏	ゴーストタイプのモンスターに与えるダメージが大きい。	無	成仏のカマ
か	剣をかじって満腹度30%回復。かじるたびに剣の能力が1下がる。	無	かつおぶし
食	剣を食べて満腹度20%回復。食べた剣はなくなる。	無	ごんぼう

●盾だけにつく印

印	効果	重	何でつくか
爆	バクハツのダメージを減らす。	無	地雷ナバリの盾
皮	お腹が減るスピードが半分になる。	有	皮の盾
重	お腹が減るスピードが速くなる。	有	重装の盾
う	毒を受けなくなる。	無	うろこの盾
消	毒を受けなくなる。	無	毒消し草
ト	アイテムやギタンを盗まれなくなる。	無	トドの盾
バ	敵の攻撃をはね返す。	無	バトルカウンター
見	ときどき、敵の攻撃をかわすことがある。	無	見切りの盾

印	効果	重	何でつくか
ス	攻撃を何回かからぶりしたあと、必ず会心の一撃が出る。	無	スパークソード
ち	剣の攻撃力が上がる。	無	ちからの草
木	ワナがこわせる。使っているうちに剣じたいがこわれる。	無	木づち

合成術講座

風来人心得 『風来のシレン2』には、特定の合成をすることで通常ではひろえないアイテムを作り出すことができる。特定の印の組み合わせを試してみたり、似たような効果を持つ印を集めるなど、普通では絶対にしないような印のつけ方を試してみるといいことがあるかも。

必勝ダルマもビックリのダンジョン攻略テクニック集!!

必勝テクニック

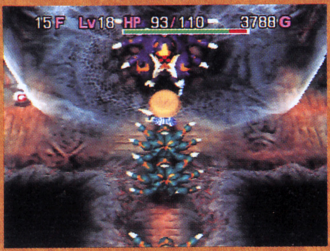
冒険中に役立つテクニックをフルボリュームで紹介。基本中の基本から、知っていると得をする裏テクまで紹介しているので、初心者から熟練者までバッチリ活用できるはず。これさえ読めばキミもリッパな風来人だ！

まずは基本中の基本をチェック!!

まずは、各ダンジョンの特徴をおさらいするとともに冒険の基本テクニックを伝授しよう。

各ダンジョンに入るための条件とそれぞれの特徴

シレンの冒険の目的は、シュテン山初級、中級、上級コースを冒険して城の材料を集め、城を完成させること。城を完成させることができれば、鬼一族の住んでいるダンジョン鬼ヶ島へと進めるのだ。ここでは、各ダンジョンごとに、入るための条件・特徴などをチェックするぞ！冒険前の参考としてほしいのだ。



⬆シュテン山中級コース以上だと、決まったフロアにボスクラスの敵が登場。

初級コース

アイテム集めはココで

すべてのアイテムが識別された状態で落ちているうえに、剣や盾がたくさん落ちている。このコースを一度クリアすれば、中級コースすらクリアできるだけの装備が整うはずだ。コース自体も短いので、かじ屋にすぐ行きたいときも使おう。

条件	必勝ダルマに城造りを指名されたあとすぐ入れる
特徴	●全アイテムが識別済み ●剣や盾が多い
フロア	前半 6 後半 4 / 持ち込めるアイテム 11

中級コース

恵みの巻物があるぞ

剣を強くする天の恵みの巻物と、盾を強くする地の恵みの巻物がよく落ちているので、装備品を強くしたいときに便利なコース。足場が狭い場所が多いので、モンスターの挟みうちには十分に気をつけて進む必要があるぞ。

条件	初級コースをクリアすると入り口が開く
特徴	●剣・盾・壺が未識別 ●ボス戦あり
フロア	前半 7 後半 5 / 持ち込めるアイテム 11

上級コース

目玉は後半のマゼルン

前半から初級コースの頂上付近に登場するモンスターが出てくるので、装備は十分に整えよう。後半にマゼルンが登場するので、合成で強い武器を作るチャンス。ボスクラスの敵が2回出てくるので、アイテムと装備を整えて挑戦しよう。

条件	中級コースをクリアして巻物をほこらに置く
特徴	●剣・盾・杖・壺が未識別 ●ボス戦が2回ある
フロア	前半 8 後半 7 / 持ち込めるアイテム 11

鬼ヶ島

ここからが本番だ！

鬼一族の本拠地なので、中腹の村のようにひと休みできる場所はない。ひたすら戦い続けるので、それなりの装備が必要。フロア数も多く、シュテン山にはいない敵もたくさん登場するぞ。そのぶん、めずらしいアイテムも落ちている。

条件	シレン城を完成させる
特徴	●草以外のすべてのアイテムが未識別
フロア	不明 / 持ち込めるアイテム 7

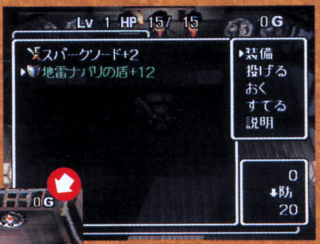
シレンのレベルと経験値の関係

モンスターを倒すともらえる経験値が一定以上たまると、シレンがレベルアップして強くなる。レベルが上がると、HPの最大値が上がるだけでなく攻撃力や守備力も上がる。経験値とレベルの関係は、右のリストのとおり。ちなみに、しあわせ草を使うときは、次のレベルまで経験値がたくさん必要なときに使うようにすること。

レベル	必要経験値	レベル	必要経験値	レベル	必要経験値
1	—	9	530	17	3500
2	10	10	730	18	4200
3	30	11	970	19	5000
4	60	12	1300	20	6000
5	100	13	1600	21	7000
6	160	14	2000	22	8000
7	250	15	2400	23	10000
8	370	16	2900	24	13000

倉庫とけいこ場を活用しよう

ナタネ村では、アイテムを装備したり使用することはできないけど、倉庫の中だけは別。倉庫の中では、アイテムを装備することができるのだ。ここで装備しておけば、けいこ場できたえるときも、簡単に敵を倒せるわけ。もちろん、ダンジョンに入ったときも、最初から装備している状態で進められるので、いきなり敵に囲まれた状態でスタートしたときも安心なのだ。





⬆まず倉庫でアイテムを装備してからけいこ場へと向かう、というのが基本だ。

⬅印をつけた剣などを使えば、必ずけいこ場でレベル3まで成長できる。

鬼ヶ島で死ぬとどうなる？

鬼ヶ島を攻略中に運悪くシレンがやられてしまった場合、装備していた武器と盾だけは、マーモがうどん屋むみゅうまで持ってきてくれる。ただし、ついていた印が消えてしまったり、性能がダウンしてしまう。まぁ、なくなってしまうよりはいいんだけどね。ちなみに、腕輪はなくなってしまうぞ。



⬅アイテムを渡すとマーモは鬼ヶ島へ戻ってしまう。

状態異常を回復するには…？

ダンジョン内では、モンスターの攻撃やワナなどでシレンの状態がおかしくなるときがある。そんなとき、あせるとミスをすることが多い。あせらずに状態の回復を優先しよう。

毒	シレンのちからが1下がる。毒消し草を飲めば最大まで回復する。うろこの盾で防げる。
マヒ・眠り	何もできないので、回復するまで見ているしかない。近くに敵がいないことを祈ろう。
混乱	シレンが操作どおりに動かなくなる。アイテムが使えるので弟切草で治すか、少し待つ。
鈍足	2ターンに1回しか動けなくなる。しばらく待つか、すばやさ草を飲めばすぐ治る。

風来人心得
シュテン山でやられると、持っていたアイテムは全部なくしてナタネ村に戻される。しかし、装備していた剣と盾は形見の壺で取り戻せるぞ。形見の壺がある場所は神社にいるオババのうらないでわかるぞ。ただし、ケンゴウにはじかれて消えた盾は取り返せないのであしからず。

アイテムを使いこなして冒険をラクにしよう

シレンの冒険を助けてくれるアイテムをさらに効果的に使う方法を紹介していくぞ。

アイテムを安全に持ち運ぶポイント

ダンジョンを歩いていると、モンスターの攻撃やワナでアイテムが別のアイテムに変化したり、こわされてしまうことがある。せっかく持っていたアイテムが、思いどおりに使えなくなってしまうのはあまりにもくやしい。そこで、そうならないために、ちょっとしたコツを紹介しておくぞ。



⬅デロデロの湯でおにぎりがなくなると、あとで困ることに。

必勝6か条

腕輪をこわさないためには	腕輪は装備していなければこわれない。ヒビが入ったら、はずしてかじ屋へ持っていく。
ころんで壺をこわさないためには	ころばぬ先の杖を持っていれば、ころび石やマルジロウ系の攻撃でもころばない。
死んでアイテムをなくさないためには	剣と盾には引き上げの巻物を合成して㊋の印をつける。ほかのアイテムはマーモに預ける。
アイテムを盗まれないためには	トドの盾か、合成で㋣の印がついた盾を装備する。これでアイテムもギタンも盗まれない。
おにぎりをデロデロにしないためには	デロデロの湯のワナは壺の中には影響がないので、ほぞんの壺におにぎりを入れておく。
大事なアイテムをおにぎりに変えられないためには	にぎりへんげ系の近くに行くときは、大事なアイテムを床に置いてから戦うようにする。

ピンチのときに役立つアイテムはコレだ！

冒険中にシレンがピンチになっても、アイテムをうまく使えばきりぬけられることが多い。特に、やられてもHPと満腹度が全快して復活できる復活の草は、モンスターの攻撃だけでなく、空腹の回復にも使える優秀なアイテム。必ず持ち歩きたい。また、分身の巻物やからぶりの杖は、使えば敵の攻撃をほぼ確実に避けられるので、囲まれたときなどに役立つ。下で紹介しているアイテムは、どれもピンチのときに使えるアイテムなので、いくつか持ち歩くようにしよう。

復活の草



分身の巻物



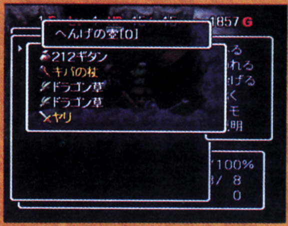
⬆復活できるので必ず用意しよう。壺から出しておくこと。

⬅効果は10ターンだけだが、敵は必ず分身を攻撃するので攻撃を受けない。

アイテム名	こんな風に使え
バクスイの巻物	モンスターに囲まれたときに、動けなくして一時しのぎ
炎上の巻物	自分のまわりにたくさんのモンスターがいるとき
分身の巻物	直接攻撃を受けたくないときにオトリにする
復活の草	ボス戦の必須グッズ。持っているだけでいい
のりうつりの杖	倒せないと思った敵に会ったらのりうつるのも手
からぶりの杖	攻撃力の高い敵が近くにいるとき
鈍足の杖	足が速い敵と戦うときなど
弟切草	ゴーストタイプの強敵がいるとき
高とび草	モンスターハウスからとりあえず逃げ出したいとき
聖域の巻物	ボス戦時や、モンスターハウスで戦うとき

へんげの壺でめずらしいアイテムを手に入れよう

へんげの壺にアイテムを入れると、今いるコースに落ちているアイテムよりもいいアイテムに変化することがある。ただし、壺に入れたアイテムが何になるかはまったくわからないので、なくなってしまってもいいアイテムを入れるようにすること。へんげの壺を手に入れたら必ず何か入れてみよう。



⬅鬼ヶ島では、すごいアイテムに変化することも…!?

ポイント 矢を1本ずつ入れよう

カベに矢を撃つと1本ずつ落ちるので、落ちた矢の上にⒷを押しながら乗って1本ずつへんげの壺に入れていこう。矢の原価は1本2Gなので、何に変わっても十分モトがとれる。矢がたくさんあったら、どんどんへんげの壺に入れよう。



⬅矢の上に乗ってから壺の中に入れればいいってわけ。

すいだしの巻物で壺をリサイクルしよう

すいだしの巻物を使うと、壺の中身を足元に出すことができるが、そのとき合成の壺以外の壺は使用回数が最大値まで戻る。へんげの壺や識別の壺に使えば、もう一度最初から壺を使い直すことができるのでお得だぞ。へんげの壺からめずらしいアイテムを作るテクニックと組み合わせよう。



⬅すい出したアイテムは足元に落ちるので、広い場所で使おう。

水がめの効果的な使い方教えます

水がめは、水辺で「いれる」で水をくむことができ、そのあと「だす」でシレンの正面に水をまくことができる。この水をただの水とあなどるなかれ。なんと、一部のモンスターの攻撃力を下げたり、ワナを消せるなどとても便利な効果があるのだ。水がめを見つけたら必ず水を入れておこう。



⬅目の前にしかまけないが、とっても便利な水なのだ。

水がめの水を使うと…

- ●カタナを持ったモンスターの攻撃力を下げる
- ●爆発するタイプのモンスターの特殊能力を封印する
- ●ワナをシケさせて消す
- ●燃えている炎を消す

杖の効果はカベで反射する

杖をふったときに発射される魔法は正面からカベにぶつかると消えてしまうが、ナナメにぶつかったときは一度だけ反射する。うまく反射を計算すれば、通常では当たらない位置にいるモンスターを攻撃できたりする。そんなに使う場所はないが、覚えておくと便利なテクニックなのだ。



⬅狭い部屋ならば、反射してどこに行くかすぐわかる。

必勝テクニック

風来人心得 とうしの腕輪にヒビが入って、装備したままだとモンスターの攻撃でこわされてしまう。ヒビが入ってしまったら、フロアに降りた最初のときだけとうしの腕輪を装備して、アイテムの場所とモンスターハウスがあるかどうかをチェックする。そして、そのあとははずしておくようにしよう。

アイテムでカベをこわして進め

アイテムの中には、ダンジョンのカベをこわすことができるものがある。つるはしやトンネルの杖のほかにも、大砲の弾や地雷など、爆発するものでもカベをこわすことができる。うまくカベを破壊すれば、自分で通路を作ってモンスターのいる部屋を避けて進むこともできる。カベをこわすことは、ドロボウするときにも役に立つ。カベ破壊用のアイテムを確保しておこう。

カベをこわせるアイテム
- ●トンネルの杖　●大砲の弾
- ●つるはし　●サトリのつるはし
- ●大部屋の巻物



⬅トンネルの杖なら一直線に通路が作れる。



➡つるはしは使っているとこわれるので注意。

最強の飛び道具はギタンだ!!

地面に落ちているギタンは投げられる。Ⓑを押しながらギタンの上に乗って、投げればいいのだ。当たると必ず金額の1/10のダメージになる。ほぞんの壺に入れて持ち歩くこともできるので、いざというときの飛び道具として用意しておこう。ちなみにⒷを押しながら乗らないとひろえないぞ。



⬅ギタンのダメージは敵の守備力を無視するぞ。

ポイント　ガマグッチで大金を作ろう

大金を持っているときに、ガマグッチにギタンを盗まれると、1000ギタン以上盗まれることが多い。そのあとガマグッチを倒せば、100ダメージ以上与えられる強力な武器になるのだ。



⬅1000ギタン以上あれば、100以上のダメージが!

のりうつりの杖でモンスターの能力を使おう

のりうつりの杖を使うと、モンスターを自由に操ることができるが、そのときⓇを押すとモンスターの特殊能力を使うことができる。ここでは便利な特殊能力を持ったモンスターを紹介するので、ぜひ活用しよう。のりうつり中は、うしろについてくるシレンの体が攻撃されないよう守るのを忘れずに。



⬅危険なときは、とりあえずのりうつるのも手。

のりうつりオススメモンスター

にぎりへんげ	倒した敵がおにぎりに変わることがあるぞ
コドモ戦車	矢をカベに撃ってからシレンに戻ってひろおう
イッテツ戦車	倍速で動くうえに、大砲で遠距離攻撃ができる
馬武者	銀の矢を撃ちまくってフロア内の敵を倒しまくれ

遠投の腕輪でまとめてダメージ&回復

遠投の腕輪をつけてアイテムを投げると、カベを貫通してどこまでも飛んでいく。途中にモンスターがいると、そのモンスターにダメージを与えて貫通する。ドラゴン草や火炎草など威力が大きいアイテムをモンスターが一直線に並んでいる状態で投げれば、まとめて大ダメージを与えられる。

また、仲間を一直線に並べて弟切草を投げれば、一度にHPを回復できる。便利な遠投の腕輪だが、つけたまま壺を投げると、カベに当たっても割れずにそのまま飛んでいってしまうので注意すること。



⬅一列に並ばせてドラゴン草を投げればまとめて大ダメージだ。



➡ひとつの弟切草で旅仲間全員をまとめて回復できるのだ。

鈍足の杖を2回使って敵をマヒさせよう!

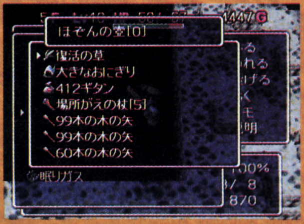
鈍足の杖を使うと、モンスターが鈍足状態になり2ターンに1回しか動かなくなる。鈍足状態のモンスターに、さらに鈍足の杖をふると、なんとマヒしてしまうぞ。しばらくまったく動かなくなるので、この間に倒そう。これはシレンにもあてはまるので、鈍足の杖を使う敵に会ったら気をつけよう。



⬅杖を2回ぶん使うが、その価値は十分にあるぞ。

矢は99本以上持てるのだ

矢を99本持っている状態で、さらに矢を取ろうとしても増やすことはできない。だけど、その99本の矢をほぞんの壺の中に入れておけば、別の矢の束ができる。つまり99本以上矢を持つことができるってわけ。ボウヤーなどにのりうつったときに、矢をタップリと増やしておくといい。



⬅このとおり。これだけあればジャンジャン使える。

アイテムの宝庫、黄金の間を探せ!

シュテン山や鬼ヶ島で、カベをこわしたときなどに金色の階段が出現することがある。この黄金の階段を登ると、なんと隠しフロアである黄金の間へ行けるのだ。黄金の間には、ここでしか手に入らないめずらしい剣や盾がたくさん落ちているらしい。シレンの装備をかなり強化できるぞ。ただし、黄金の階段は必ずカベの下に隠されているうえに、どの階のどこに隠されているかは毎回違う。つるはしや大部屋の巻物などでカベをこわして探すしかないのだ。





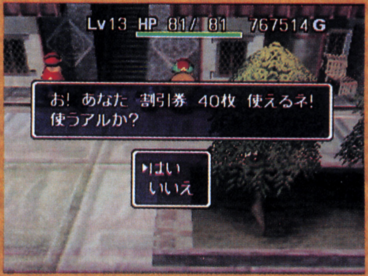
⬆大部屋の巻物を使えば、カベが全部こわれるので探しやすい。

⬅黄金の間の最後には、めずらしいアイテムの入った宝箱が置かれている。中身はいったい?

割引券は全店共通

行商人がアイテムをひろったあとに残す割引券は、行商人相手だけでなく、普通のお店でも割引で買い物ができる。矢をカベに撃って1本ずつ地面に落としてから行商人に全部割引券に変えてもらえば、次の買い物をするときにかなり安く買えるのでお得だぞ。

1枚につき2%引き 最大80%まで割引!!



⬆割引券は一度に40枚まで使えるので、最大80%引きで品物が買えてしまうのだ。

風来人心得 矢などで誤って行商人を攻撃すると、行商人が反撃してくる。行商人はHPが500もあり、ふつうに戦ってもまず倒せない。また、行商人を倒しても床に割引券を25枚ばらまくだけで商品は落とさないうえに、ドロボウになってしまう。もちろん、盗賊番や番犬が追いかけてくるぞ。

未識別アイテムの見分け方

ここでは、識別の巻物を使わずにアイテムの正体を見抜く方法を伝授！

未識別の壺の見分け方

中級コースから壺が未識別の状態で登場するようになる。壺の使用回数を見て０回ならば、形見の壺かビックリの壺なので投げてみよう。ただし、ビックリの壺にモンスターが入っている危険性もあるので、階段の近くで投げてモンスターならすぐ次のフロアへ逃げられるようにしておけば安全だ。壺の使用回数がある場合は、まず未識別の杖か草を入れて、下の表のどの反応が出るかによって正体を見極めよう。



⬆正体のわかった壺は、名前をつければ迷わずにすむぞ。

使用回数を見る

- ０回 → カべにぶつけてこわす
  - 前回なくした装備が入っていた ▶形見の壺
  - モンスターが出たりうっぷんが入っていて爆発したりした ▶ビックリの壺
- ０回以外 → 未識別のアイテムを入れる
  - 変化ナシ
    - 自由に取り出せる ▶ほぞんの壺
    - 自由に取り出せない ▶合成の壺
  - アイテムが識別された ▶識別の壺
  - 別のアイテムになった ▶へんげの壺
  - 「ここではくめない」と表示 ▶水がめ

未識別の杖の見分け方

未識別の杖を見分けるには、モンスターに向けて杖をふってみるのが一番手っ取り早い。当たったモンスターがどんな反応をするかを下の表で照らし合わせれば正体がわかるはずだ。未識別の状態の杖を見つけたら、なるべく早めに正体を判明させて、冒険をラクに進めるための手助けとしよう。



⬅状態異常が起きるので、仲間にふるのはやめよう。

モンスターの状態が変化するケース

モンスターがころぶか、何も出ない	▶ころばぬ先の杖
頭にお札が表示される	▶ふういんの杖
頭の上に疫病神が降りてくる	▶鈍足の杖
頭に黒いサングラスが表示される	▶からぶりの杖
モンスターにのりうつってしまう	▶のりうつりの杖
突然消えてしまう	▶とうめいの杖
動きが急に激しくなる	▶倍速の杖

モンスターが移動するパターン

後方にふき飛んでいく	▶ふきとばしの杖
モンスターが自分の前までくる	▶引きよせの杖
シレンと入れ替わってしまう	▶場所がえの杖

そのほかのパターン

10ダメージ与えた	▶トンネルの杖
炎の柱が出現した	▶火ばしらの杖
モンスターのデータが表示された	▶物知りの杖
モンスターが回復してしまった	▶回復の杖

必勝テクニック

お店の売り値と買取値で未識別のアイテムの正体がわかる!

腕輪や剣などは、実際に装備してみるまで効果がわからない。さらに、まじしおの腕輪のように、すぐに効果のわからないものがある。そんなアイテムを識別する最終手段が、お店での売り値と買取値で判別すること。アイテムごとに値段が決まっていることを利用して正体を探るのだ。杖・壺に関しては、残りの使用回数によって値段が変化するので注意が必要。だが、回数ごとに値段が上がる法則さえわかれば識別は難しくない。



⬆値段表と照らし合わせてどんなアイテムかを判別しよう。

巻物

巻物	売り値	買取値
いかずちの巻物	500G	250G
炎上の巻物	500G	250G
大部屋の巻物	2000G	1000G
おはらいの巻物	1000G	500G
識別の巻物	500G	250G
氷の巻物	1000G	500G
すいだしの巻物	3000G	1500G
聖域の巻物	7500G	2500G
ゾワゾワの巻物	1000G	500G
地の恵みの巻物	1200G	600G
壺増大の巻物	2000G	1100G
天の恵みの巻物	1200G	600G
バクスイの巻物	1200G	600G
引き上げの巻物	500G	250G
分身の巻物	1000G	500G
水がれの巻物	1500G	750G
持ちかえりの巻物	1000G	500G
ワナけしの巻物	1000G	500G

腕輪

腕輪	売値	買取値
遠投の腕輪	4000G	2000G
くねくねよけの腕輪	3000G	1500G
ちからの腕輪	5000G	3400G
とうしの腕輪	10000G	5000G
ハラヘリよけの腕輪	5000G	2500G
百発百中の腕輪	7500G	3000G
まがりの腕輪	5000G	2500G
まじしおの腕輪	5000G	2500G

壺

壺	売値	買取値
形見の壺	―	5000G
合成の壺	8000G (400)	4000G (200)
識別の壺	1000G (50)	500G (25)
ちょきんの壺	2G (－)	1G (－)
ビックリの壺	3000G (－)	1500G (－)
へんげの壺	2000G (100)	1000G (50)
ほぞんの壺	1200G (100)	600G (50)
水がめ	3000G (150)	1500G (75)

杖

杖	売値	買取値
回復の杖	800G (80)	400G (40)
からぶりの杖	2500G (125)	1200G (60)
ころばぬ先の杖	1000G (50)	500G (25)
しあわせの杖	3000G (?)	1000G (?)
とうめいの杖	2000G (100)	1000G (50)
鈍足の杖	1200G (60)	400G (20)
トンネルの杖	2000G (100)	1000G (50)
のりうつりの杖	500G (25)	250G (12or13G)
倍速の杖	2000G (100)	1000G (50)
場所がえの杖	800G (40)	400G (20)
引きよせの杖	800G (40)	400G (20)
火ばしらの杖	2500G (125)	1200G (60)
ふういんの杖	500G (?)	250G (?)
ふきとばしの杖	500G (25)	250G (12or13G)
不幸の杖	2500G (?)	1000G (?)
物知りの杖	1000G (50)	500G (25)

各値段は、使用回数０のときの単価でカッコ内は使用回数が１上下するごとに増減する金額。

風来人心得 未識別の草については、ひろった段階で早めに食べてしまって判別しておくのが一番いい。巻物についても、シュテン山や鬼ヶ島では読んでしまって困ったことが起きる巻物が落ちていることはほとんどない。早いうちにどんどん読んでしまうといい。

ワナだって利用すれば怖くないい!!

シレンの行く手に待ち受けるワナを活用するテクニックを紹介していくぞ。

ワナの見つけ方

ワナは普段は見えないが、めぐすり草を使えばフロア内のワナがすべて見えるようになる。また、ワナの上にはアイテムが落ちない特性を利用して探すこともできる。ありったけの矢を床に落としたり、火ばしらの杖をふって火ばしらを立たせたときに、何も出なかった場所にはワナがあるぞ。



⬆アイテムが落ちなかった場所は踏まないように歩いていこう。

ワナを遠くから作動させることもできる

ワナはシレンが踏まなくても、アイテムを乗せることで作動させることもできる。たとえば、石などを投げて落ちた場所にワナがあれば、作動するのだ。また、大砲の弾は床をころがるので、一直線上にあるワナをすべて作動させることができる。うまく地雷や矢のワナをモンスターが近くにいるときに作動させれば、無傷でモンスターだけを全部倒すこともできるのだ。ただし、ワナでモンスターを倒しても経験値はもらえない。ピンチになったときの最終手段として活用するようにしよう。





⬆モンスターたちの近くに地雷があったら、石を用意しよう。
⬅地雷が作動してモンスターを倒した。シレンは爆風の範囲外なので無傷で倒せたぞ。

装備はずしのワナで呪われたアイテムをはずせ

装備しているものを全部はずしてしまう迷惑な装備はずしのワナ。呪われているかどうかもおかまいなしなので、呪われているアイテムを強制的にはずすことができる。装備はずしのワナが近くにあるときは、未識別の剣や盾をどんどん装備して、呪われていたらワナではずせばOKだ。



⬆上に乗って踏めば、確実に装備をはずすことができるぞ。

丸太を使って行けない場所へ進め

丸太のワナにかかると、シレンがふき飛ばされてしまう。これを利用すると、水の上も飛び越えることができるぞ。うまく使えば、水の向こう側にある足場や水に囲まれた中州などへも行くことが可能だ。また、ふき飛ばされて水の上に落ちてしまった場合は、近くの足場までワープすることができるので、モンスターに囲まれたときに逃げる手段としても使える。丸太は、シレンが向いている方向に対して右から飛んでくる。シレンの向きを調整して、飛ぶ方向をコントロールしよう。





⬅川がジャマで進めない場所。近くに丸太のワナがある場合は…。
⬇丸太でふき飛ばされて川を渡ってしまえば、まわり込む時間が短縮できるぞ。

ワナを確実に作動させるには「ふむ」

モンスターに囲まれたとき、アイテムがなくてもバネで逃げたり、地雷でイッキにモンスターを倒すなど、ワナを利用してピンチから脱出できる。しかし、ワナは歩いて乗っても作動しないときがある。そんなときは、ワナの上に乗ってコマンドで「ふむ」を選べば必ず作動させることができるのだ。



⬆ワナの上に乗って「ふむ」と必ずワナが作動する。

ワナを消すことだってできる

今までの『風来のシレン』ではワナはずっと残り続けたが、今回はアイテムやモンスターの特殊能力を使ってワナを消せるようになった。部屋の入り口にあるワナのように、一見避けられないワナも、下の方法を使って消してしまえば安全に通りぬけられるようになる。ケロケロの雨のワナのようにアイテムをパワーダウンさせるようなワナは真っ先に消してしまおう。

ピコタン系のモンスター ピコタン系は、見えているワナがあるとこわしてくれる。うまくワナがある場所まで誘導しよう。	**水がめの水** 水がめの水をかければ、どんなワナでもシケらせてこわすことができる。つねに水がめには水を入れておこう。
ふきとばしの杖/引きよせの杖 モンスターだけでなく、ワナもふき飛ばしたり引きよせることができる。ジャマなワナはどかして進もう。	**木づちで叩く** 木づちでワナを叩くと、一発でワナをこわすことができる。ただし、木づち自体がこわれてしまうことがあるぞ。

モンスターのワナ+矢で経験値をかせげ

モンスターのワナは、踏むと部屋の中にあるアイテムが全部モンスターになってしまう困ったワナ。でも、床に矢を置いてからワナを踏めば、いくらでもモンスターを出現させることができるぞ。出しては倒して、また矢を置いてモンスターを作る……をくり返せば、どんどん経験値をかせげる。矢を置きすぎると、モンスターに囲まれてしまうので、少しずつ置こう。



⬆モンスターのワナがあったら、1本ずつ矢を地面にバラまこう。



⬆ある程度地面に矢を置いたら、ワナを踏んでモンスターに変えるのだ。

ワナの連鎖に気をつけよう

地雷を踏んで爆発が起きたとき、爆発の範囲に別のワナがあるとそのワナも作動してしまう。別のワナが地雷だった場合は、2回連続で爆発にまき込まれてHPが¼に減るなんてこともあるぞ。ジライヤを倒して地雷がいくつも並んでしまったときは、絶対に踏まないようにしよう。



⬆ひとつめの地雷が爆発すると、となりにある地雷も爆発する。

風来人心得 ヒマキチは水中を移動できるので、アイテムがたくさんある中州に渡ることができる。ヒマキチが中州へ渡ったところで場所がえの杖を使って場所の入れ替えをすれば、水をひあがらせなくてもシレンが中州に入ることができるぞ。中州には必ずバネがあるので、帰るときはバネでワープしよう。

禁断のドロボウテクニック教えます！

一度覚えたらやめられない！ タダでアイテムが手に入る禁断のドロボウテクをご紹介！

ドロボウとは何ぞや

お店の商品をギタンを払わずに持ち出したり、店主や行商人を倒してしまうとドロボウになってしまう。ドロボウになると、大量に盗賊番と番犬が出現するうえに、店主もシレンを攻撃してくるようになるぞ。

こんなときにドロボウになる

- アイテムの代金を払わずに店から出た
- 店主や行商人を倒してしまった



⬆店主はドロボウをようしゃなく攻撃してくる。殴られるととっても痛いぞ。

番犬と盗賊番とは戦うな！

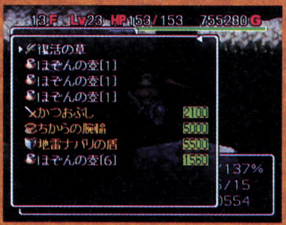
ドロボウすると出現する盗賊番と番犬。盗賊番はHPと攻撃力が高く、番犬は攻撃力が高いうえに倍速で動くので倒すのはまずムリ。次のフロアまでは追いかけてこないので、出現したら階段を目指して逃げよう。いくらでも出現するので、急いで逃げないと囲まれて動けなくなるぞ。



⬅聖域の巻物を使っても、囲まれて動けなくなるぞ。

持ちかえりの巻物は通用しない

持ちかえりの巻物は、シレンの持っているアイテムを全部持ってナタネ村へ帰る効果があるが、ギタンを払っていない商品は持ち帰ることができない。そこまで簡単にドロボウはできないのだ。ギタンを払っていないアイテムは、アイテムの名前のヨコに値段がついているのですぐわかるぞ。



⬅いくらなんでも商品までは持ち帰れないのだ。

こんなアイテムがあるときにドロボウに挑め

ふつうにドロボウをしようとしても、店の入り口を店主にふさがれてしまうため、商品を持ち出すのはかなり難しい。また、商品を持ち出してもアッという間に盗賊番や番犬に囲まれて倒されてしまう。しかし、アイテムを使えば商人をだましたり盗賊番や番犬に会うことなく階段まで逃げることができる。ここでは、ドロボウに役立つアイテム＆ワナを集めてみたぞ。

アイテム・ワナ	ドロボウ時の使い方
高とび草	商品をひろってから使えばお店の外に出られる
つるはし	店のカベをこわして脱出ルートを作る
トンネルの杖	店のカベをこわして脱出ルートを作る
鈍足の杖	店主や番犬の足を遅くして逃げ切る
ふきとばしの杖	店主をふき飛ばして、そのスキに逃げる
場所がえの杖	出口や階段の上にいる店主と場所を入れ替える
引きよせの杖	お店の中に階段を持ってくる
大部屋の巻物	フロア全体が店になる
バネのワナ	商品をひろってから踏んで店の外へ逃げる
落とし穴	下のフロアへ逃げて簡単にドロボウできる
大こうずいのワナ	フロア全体が店になる

店に階段を持ち込めば成功率100%

ふきとばしの杖や引きよせの杖を使えば階段を動かすことができる。うまく階段を動かしてお店の中まで持ってくればしめたもの。ドロボウは次のフロアへ行けばおとがめなしなので、商品を全部ひろってから階段をそのまま昇ってしまえば、簡単にドロボウが成功する。トンネルの杖などで階段の部屋とお店までの直通通路を作ってから階段を移動させれば、引きよせの杖やふきとばしの杖を節約できる。



⬆階段を運ぶのがタイヘンだが、運んでしまえばドロボウは成功したも同然。

代表的なドロボウパターンと成功率

大部屋の巻物＋場所がえの巻物 ▶成功率A

大部屋の巻物を読むとフロアがひとつの部屋になるので、フロア全体が店という扱いになる。店主が出口である階段をふさいでしまうので、どかさないと次のフロアへ進めなくなるが、店主に場所がえの杖をふれば、アッサリと階段の上に乗ることができるぞ。



⬅場所がえの杖のほかに、ふきとばしの杖でもOK。

穴掘り大作戦 ▶成功率B

店のカベに、階段までの最短ルートの穴を作ってそこからイッキに脱出する作戦。つるはしだと途中でこわれるのが怖いが、階段までの距離が短いほど成功率が高くなる。とはいえ、せっかく掘った通路に盗賊番や番犬が入ってくると失敗してしまう。



⬅とにかく店と階段への最短ルートを作ろう。

大こうずいのワナを活用 ▶成功率A

大こうずいのワナを踏むと、フロア内のアイテムの場所が全部変わってしまう。店のあるフロアで大こうずいのワナを踏むと、大部屋の巻物を使ったときと同じようにフロア全体が店扱いになる。あとは、大部屋の巻物のときと同じように場所がえの杖で脱出だ。



⬅意外な使い道がある大こうずいのワナ。

高とび草でずらかる ▶成功率D

店の商品をひろってから高とび草を使えば、ギタンを払わずに店を出ることができる。しかし、高とび草はどこにワープするかわからないので、ヘタをすると階段から遠い場所に出て番犬に囲まれてしまうこともある。運を天に任せて階段そばへのワープを祈れ！



⬅手順は簡単だが、失敗する確率がかなり高い。

風来人心得 上で紹介したドロボウパターンのほかに、バクスイの巻物で店主を眠らせてそのすきに商品を持ち出したり、店主を倒してそこから商品を持ち出すなどのパターンがある。しかし、これらのパターンは店主と正面から戦うことになるので、倒される確率がかなり高く、オススメできない。

手強いモンスターとうまく戦う方法

モンスターには、意外な弱点があることが多い。そこをつけば強敵もラクに倒せるぞ！

しあわせ草でレベルアップさせてイッキに経験値アップ

しあわせ草をモンスターにぶつけると、レベルアップさせることができる。レベルが上がったモンスターを倒せば、それだけもらえる経験値も多くなる。しかし、レベルアップしたモンスターは、HPや攻撃力がアップするだけでなく強力な特殊能力を身につけることもある。そこで、ここではレベルアップさせても、特殊能力がなかったり、特定のアイテムで簡単に倒せるモンスターを紹介しよう。コイツらをレベルアップさせて倒せば、あっという間にシレンが成長するぞ。



⬅モンスターにしあわせ草を投げるときは距離をとろう。



⬅ドラゴン草などを使って倒せば、イッキにレベルアップ。

コイツをレベルアップさせて倒せ

マムル	どうくつマムルにすれば 経験値500
ガマラ	ガマゴンにすれば 経験値300
テッポーウオー	キングオトシゴンにすれば 経験値1800

コイツらはレベルアップさせちゃダメ

ケンゴウ
攻撃力が高いうえに、イアイは剣もはじき飛ばそうとする。

オヤジ戦車
イッテツ戦車になると、倍速で動いて大砲を撃ってくる。

ぬすっトド
経験値が少ないうえに、分裂してアイテムを盗みまくるぞ。

ゲイズ
HPが上がるだけでなく、催眠術にかかる確率も高くなる。

特定のモンスターに強い武器を用意しよう

剣の中には、一ツ目殺しやドレインバスターのように、特定のタイプのモンスターに与えるダメージが大きくなるものがある。どの敵に、どんな武器が効くかは下のリストを参考にしてほしい。ちなみに、この能力は合成しても印として引きつげるので、ひとつの剣に集めておくといいぞ。



⬅一ツ目タイプは多いので、一ツ目殺しは持ち歩きたい。

成仏のカマ	イダテン、ヤミキチ、パコレプキンなど
ドレインバスター	しおいやん、毒サソリ、ハラヘリーニョなど
一ツ目殺し	ゲイズ、ゴーレム、アイアンヘッドなど

特定のアイテムで即死するモンスターがいる

モンスターの中には特定のアイテムをぶつけると大ダメージを与えられるものがいる。たとえば、回復アイテムを普通のモンスターに投げてもHPが回復するだけだが、ゴーストタイプに投げると大ダメージを与えられる、といった具合いだ。うまくアイテムを駆使すれば、簡単に強敵を倒せるぞ。



⬆ゴーストタイプはイヤな攻撃をしてくるので、回復アイテムで倒すとラクになる。

おにぎりで



にぎりへんげ系は、どんなおにぎりでもぶつければ必ず倒せる。まずそうなおにぎりは、食べるよりにぎりへんげ系を倒すのに使おう。

弟切草で



ゴーストタイプのモンスターは、薬草をぶつければ25ポイント、弟切草や回復の杖なら100ポイントのダメージを与えることができるのだ。

毒消し草で



しおいやん系は、毒消し草をぶつけると50ポイントのダメージが与えられる。毒消し草が余っているときは、しおいやん系にぶつけよう。

通路ではモンスターは１マス先しか見えない

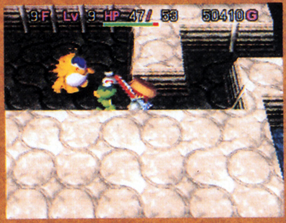
モンスターたちは、通路内では１マス先しか見えていない。そのため、通路内でモンスターとシレンの間が１マス以上開くと、モンスターはシレンを見失って攻撃しなくなる。遠距離攻撃できる特殊能力を持っていても、シレンがすぐとなりにくるまで撃ってくることはないので安心していいぞ。



⬅ボウヤー系とは通路の中で戦うようにしよう。

マゼルンと戦うときはヒマキチを利用しろ

マゼルンで手持ちの剣や盾を合成するときは、マゼルンとシレンの間にヒマキチが立つようにしよう。ヒマキチに合成したいアイテムを投げると、マゼルンにぶつけて飲み込ませてくれる。さらに、マゼルンの攻撃をヒマキチが受けてくれるので、安全にアイテムを合成できるのだ。



⬅薬草などの回復アイテムはヒマキチが使うので注意。

シレンの攻撃が届かない場所について

ダンジョンの難易度が上がると、水中やカベの中などシレンの攻撃が当たらない場所から攻撃してくるモンスターが出現する。水中はオトトスピアか水の印を合成すればダメージを与えられるが、カベの中のモンスターにダメージを与える方法はない。シレンを動かして、カベの外にさそい出そう。



⬅パコレプキン系はカベの中に入れるのでやっかい。

ケンゴウ系と戦うときは背後に注意

ケンゴウ系は装備している剣や盾をはじくが、はじかれたアイテムがモンスターや仲間に当たると消えてしまう。はじかれたアイテムは、10マス飛ぶかカベなどの障害物に当たると地面に落ちるので、カベを背にして戦えばアイテムをはじかれてもすぐ近くに落ちる。必ずカベの近くへ移動してから戦おう。



⬅こういう場所ではケンゴウと戦ってはいけない。

レベルアップさせたモンスターは、倒す以外にのりうつりの杖でのりうつって自分で操作するのもいい。レベルアップしたモンスターはそのフロアにいるモンスターよりも確実に強いので、操れば出てくるモンスターをガンガン倒しまくれるぞ。それで経験値もガッポリ入手できるってわけ。

タイガーウッホは真っ先に倒せ！

タイガーウッホはシレンをワナに投げ込んだり、自分の近くにいるモンスターをシレンに投げつけたりする凶悪なモンスター。眠りガスのワナや回転板に投げ込まれると、まともに動けない状態でタイガーウッホやほかのモンスターと戦うことになる。矢やドラゴン草などで早めに倒してしまおう。



↑ワナに投げ込まれると、いきなりピンチになってしまう。

ポイント モンスターを投げたときに注意

タイガーウッホがシレンにモンスターを投げると、シレンとモンスター両方がダメージを受ける。このときシレンにぶつかったモンスターがやられると、シレンに経験値が入るのではなく、タイガーウッホがレベルアップしてしまうぞ。



↑残りHPが少ないモンスターが近くにいるときは倒しておくこと。

能力を封印すれば怖くない

イヤな特殊能力を使ってくるモンスターも、ふういんの杖などで能力を使えなくすれば簡単に倒せる。イダテン系などの倍速で動くモンスターは能力を封印すると通常の速度になるし、ボウヤー系なら矢を撃てなくなる。ボス級のモンスターの能力も封印できるので、ふういんの杖は必ず持ち歩きたい。



↑倍速モンスターも能力を封印すれば怖くない。

スイテキマル系はアイテムの上で倒す

スイテキマル系は、倒すとワナを残していくイヤな特殊能力をもっている。水てきポットンのワナ程度ならいいが、レベルが上がると召喚のワナや大型地雷などやっかいなワナを残していく。しかし、アイテムの上に乗った状態なら倒してもワナは絶対に残らないので、アイテムの上まで誘導して倒すといい。



↑自分でアイテムを置いてその上で倒してもいいぞ。

アイテムを投げるモンスターに気をつけろ

アメンジャとひまガッパ系は、地面に落ちているアイテムをひろってシレンに投げつけてくる。投げられたアイテムがドラゴン草や火炎草だった場合、かなり大きなダメージを受けてしまう。ギタンだった場合は金額の1/10のダメージを受けることになるので、運が悪いと一撃でやられてしまうことさえある。ひまガッパのアイテム投げは、壺に空きがあるときはアイテムが壺に入ることでダメージを受けずに済むこともあるけど、アメンジャのアイテム投げを防ぐには、ふういんの杖で投げる能力そのものを封印するしかない。



↑アイテムを持って倍速で近づくので、逃げるのはムリ。



↑遠くからでもどんどんアイテムを投げてくるぞ。

土偶を使ったテクニックについて

敵味方関係なく効果をおよぼす土偶を、シレンにだけ有利になるように使っちゃおう！

土偶の効果と音について

ほとんどの土偶の効果範囲はその土偶が置いてある部屋の中だけなので、通路に出れば土偶の効果はなくなる。逆に大部屋の巻物を使えば、フロア全体に土偶の効果が働くようになるぞ。また、土偶はそれぞれ決まった音が鳴っているので、音を聞けばどんな土偶があるか予想できるぞ。



↑土偶のある部屋に入らなければ効果はない。

こわした方がいい土偶と残すべき土偶

土偶にも、シレンの冒険を助けてくれるありがたいものと、あるとジャマになるものがある。土偶は数回攻撃すればこわれてなくなるので、いらない土偶のある部屋に入ったらすぐにこわしてしまおう。

こわすべき土偶


10ダメージの土偶
与えるダメージが減るので、長期戦になってしまう。


遠投の土偶
ケンゴウに盾をはじかれると、アッサリなくなってしまう。


魔法消しの土偶
杖や巻物の効果がかき消されてしまう。

残すべき土偶


ギタンの土偶
倒した敵が必ずギタンを残す。ガンガンかせげるぞ。


おにぎりの土偶
おにぎりがたくさん作れるので満腹度の最大値を増やせる。


身がわりの土偶
シレンが攻撃されなくなるので、安全に経験値をかせげる。

ふきとばしの土偶でラクラク戦おう

ふきとばしの土偶のある部屋では、直接攻撃されるとシレンもモンスターもカベまでふき飛ばされる。つまり、先制攻撃すればモンスターとの距離が開くので反撃を受けずにダメージを与えられるのだ。この土偶がある部屋では、必ず先制攻撃するようにしよう。ちなみに、飛び道具で攻撃するモンスターと戦うときはこの土偶はジャマ。ダメージを与えると距離が開きすぎるため、再び敵に近づいていくときに飛び道具で反撃されてしまうからだ。



↑先制攻撃さえすれば、無傷で強敵を倒せる！



↑先制されると、カベまで飛ばされてしまうぞ。

ころばしの土偶でアイテム集め

ころばしの土偶が作動すると、部屋の中にいる全員がころんでアイテムを落としてしまう。このころばし攻撃はころばぬ先の杖で防げる。杖を持って待っていれば、部屋に入ってきたモンスターが勝手にころんでどんどんアイテムを落としていってくれるぞ。アイテムが取りほうだいになるのだ。



↑ころばぬ先の杖があったら、アイテムを集められる。

必勝テクニック

風来人心得 こわすと大爆発を起こしてまわりにいるキャラに大ダメージを与える大バクハツの土偶。爆発の効果範囲は意外と狭く、周囲1マス分だけ。使い道がなさそうだが、土偶は矢でもこわせるので爆発の範囲にモンスターがいるときに離れた場所から土偶を攻撃して爆発させてモンスターを倒そう。

シレンのピンチ状態を助けてくれるとっておきリスト

アイテムリスト

ここではアイテムの効果を説明するぞ。売値や買値だけでなく、印の数や印の種類も完全解説。さらに印が武器か盾のどちらにつくのかも○×で表記。材料に関しては、アイテムとして使用したときの効果を説明してある。

※武器、盾の価格は能力値が0の状態の値段です

武器

名前	攻撃力	印の数	売値	買取	印の種類	説明
アイアンヘッドの頭	9	7	5000G	2500G	—	3マス先まで攻撃できる両手持ち武器。ほかの武器に印を合成できない。
オトトスピア	4	5	4000G	1600G	㊌	水中のモンスターを攻撃できる。オトト軍曹がたまに落とす。
回復の剣	6	3	20000G	10000G	(回)	攻撃すると与えたダメージ分のHPが回復する剣。アイテム合成で作る。
カタナ	10	5	900G	400G	—	特殊能力はないが、攻撃力はある。合成のベースにしよう。
かつおぶし	4	2	2000G	1000G	(か)	かじると満腹度が30%回復し、能力値が1下がる。－4までかじれる。
木づち	3	5	4000G	2000G	㊍	目の前のワナがこわせる。何回かこわすと木づちもこわれる。両手持ち。
ケンゴウの刀	7	4	3200G	900G	㋘	攻撃時に、モンスターの武器をはじき飛ばせる。シハンがたまに落とす。
こんぼう	3	3	400G	200G	—	木でできた基本的な武器。序盤でよく見つかるが、あまり使えない。
ごんぼう	3	2	500G	250G	(食)	じつはゴボウのこと。食べると満腹度が20%回復する。
サトリのつるはし	13	4	20000G	10000G	㋚	ある武器を合成するとできる。いくらカベを掘ってもこわれない。
成仏のカマ	5	5	5000G	2000G	(仏)	パコレプキンなど、ゴーストタイプのモンスターへのダメージが大きい。
スパークソード	7	6	15000G	7500G	㋜	一定回数攻撃をからぶりすると、次の攻撃で必ず会心の一撃が出る剣。
使い捨ての剣	35	3	3000G	1500G	(捨)	攻撃力は高いのだが、攻撃するたびに攻撃力が1ずつ下がってしまう。
つるはし	2	5	3500G	1600G	(堀)	目の前のカベが掘れる。ある程度カベを掘るとこわれてしまう。
どうたぬき	12	6	3600G	1200G	—	攻撃力が高く、印の数も多い。きたえあげて合成でさらに強化しよう。
ドレインバスター	6	5	5000G	2500G	(ド)	シレンの能力を下げる攻撃をするモンスターへ、大ダメージを与える。
長巻	6	4	700G	300G	—	特殊能力はないが、序盤で＋のついた状態で見つかれば強力。
一ツ目殺し	9	4	4500G	2000G	(目)	一ツ目のモンスターへ大ダメージを与える。かなり使える武器だ。
ヤリ	6	7	4500G	2000G	—	2マス先まで攻撃可能な両手持ち武器。直線上の2体を同時に攻撃可能。
妖刀かまいたち	4	4	5000G	2500G	㊂	前方3方向へ同時に攻撃できる。ほかの武器へ印を合成するといいだろう。

盾

名前	防御力	印の数	売値	買取	印の種類	説明
うろこの盾	6	5	6000G	3000G	㋒	装備すると、モンスターや毒草から毒を受けても、ちからが下がらない。
オオカブトの盾	10	5	7000G	3000G	—	防御力が比較的高い盾。金属製なのでサビてしまうのが難点。
皮の盾	4	5	2000G	1000G	(皮)	装備するとお腹の減り具合いが少なくなる。ケロケロの雨でもサビない。
きたえた木の盾	2	1	4900G	—	—	必ず＋5～＋8の状態で見つかる。ほかの盾と合成するのがベスト。
重装の盾	15	3	3000G	1200G	(重)	非常に重く、防御力の高い金属製の盾。お腹の減るスピードが早くなる。
地雷ナバリの盾	8	5	5000G	2000G	(爆)	地雷や大砲の弾などの爆発で受けるダメージを減らすことができる。
使い捨ての盾	40	3	1600G	600G	(捨)	守備力は高いのだが、攻撃を受けるたびに守備力が1ずつ下がっていく。
トドの盾	6	6	6000G	1500G	㋣	ぬすっトドなどのモンスターにアイテムやギタンを盗まれなくなる。
バトルカウンター	7	5	4000G	1000G	(バ)	敵から受ける飛び道具以外のダメージの一部を、はね返すことができる。
ばん族の盾	6	5	1500G	700G	—	金属でできた盾なのでサビるのが難点。特殊能力はないが入手しやすい。
矛の盾	7	5	13000G	5000G	—	両手持ちの盾で攻撃することもできる特殊能力を持つが、合成できない。
見切りの盾	2	5	10000G	5000G	(見)	装備するとモンスターの攻撃をかわしやすくなる。必ず合成させたい。

腕輪

名前	売値	買取	説明
遠投の腕輪	4000G	2000G	装備すると投げたアイテムと矢が、カベやモンスターを突き抜けるようになる。
くねくねよけの腕輪	3000G	1500G	くねくねダンスを受けてもレベルが下がらない。くねくねハニーと戦うときに装備したい。
ちからの腕輪	5000G	3400G	シレンのちからが3上がる。ちからが下がっている場合は下がった状態からプラスされる。
とうしの腕輪	10000G	5000G	フロア内のアイテムとモンスターの場所がマップに表示されるようになる。
ハラヘリよけの腕輪	5000G	2500G	ハラヘリーニョなどの特殊能力で、満腹度が下がらないようになる。ふつうにお腹は減る。
百発百中の腕輪	7500G	3000G	投げるアイテムが必ず当たるようになる。草や矢を確実に当てたいときに装備しよう。

風来人心得 上で紹介した回復の剣、サトリのつるはし以外にも合成でしか作ることのできない武器や盾がいくつかあるぞ。それは、火迅風魔力と大三元の剣、サトリの盾と大三元の盾などだ。合成の方法はまだ紹介できないけど……、みんなでイロイロなパターンの合成を試してみよう。

腕輪

名称	売値	買取	説明
まがりの腕輪	5000G	2500G	装備すると投げたアイテムや矢が、通路の角を曲がって飛んでいくようになる。
まじしおの腕輪	5000G	2500G	しおいやん系モンスターの攻撃を受けても、ちからが下がらない。毒などでは下がる。

草

名称	剣	盾	売値	買取	印の種類	説明
胃拡張の種	×	×	400G	200G	―	飲むとシレンの満腹度の最大値を10%上げることができる。
命の草	×	○	400G	200G	(命)	飲むとシレンや仲間のHPの最大値を5上げることができる。
弟切草	○	○	500G	250G	(弟)	HPを100回復する。HPが満タンのときは、最大値が4上がる。
火炎草	○	○	700G	350G	(火)	正面に炎をはき、70程度のダメージ与える。投げても同じ効果がある。
雑草	×	×	50G	25G	―	復活の草を使ったあとに残るタダの草。飲めば満腹度が5%回復する。
しあわせ草	○	○	2000G	1000G	(幸)	飲むとレベルが1上がる。投げるとモンスターのレベルを上げられる。
すばやさ草	×	×	300G	150G	―	しばらくのあいだ、1ターンに2回行動できるようになる。
高とび草	×	×	300G	150G	―	同じフロアのどこかにランダムでワープする。投げると相手がワープ。
ちからの草	○	×	1500G	700G	(ち)	飲むとちからの最大値が1上がる。力が下げられているときは1回復。
毒消し草	×	○	400G	200G	(消)	飲むと毒などで下がっていたちからを最大値まで回復することができる。
毒草	×	×	1500G	700G	―	飲むとちからが1下がり、5ダメージを受け、混乱状態などになる。
ドラゴン草	○	○	500G	250G	(火)	正面4マスに炎をはき、70程度のダメージを与える。投げても同じ効果。
復活の草	×	×	2500G	1250G	―	壺の中に入れずに持っていると、HPが0になっても最大HPで復活。
めぐすり草	×	×	500G	250G	―	フロア内のワナが見えるようになる。透明なモンスターも見える。
薬草	○	○	100G	50G	(薬)	飲むとHPを25回復する。HPが満タンのときは最大値が3上がる。
よくきき草	×	×	1000G	500G	―	飲んだあと、10ターン以内にほかの草や種を飲むと、効果が2倍に。

巻物

名称	剣	盾	売値	買取	印の種類	説明
いかずちの巻物	×	×	500G	250G	―	同じ部屋の全モンスターに20～35のダメージ。通路の場合はとなりだけ。
炎上の巻物	×	×	500G	250G	―	シレンのまわりにしばらく火ばしらがたつ。火に触れると20のダメージ。
大部屋の巻物	×	×	2000G	1000G	―	今いるフロアのカベや水が消え、フロア全体がひとつの部屋になる。
おはらいの巻物	○	○	1000G	500G	(祓)	呪われているアイテムの呪いをすべて消すことができる。
識別の巻物	○	○	500G	250G	(識)	未識別アイテムを識別する。持っている全アイテムが識別されることも。
氷の巻物	×	×	1000G	500G	―	読むとフロア内の水がすべて凍りつき、その上を歩けるようになる。
すいだしの巻物	×	×	3000G	1500G	―	壺に入っているアイテムを吸い出す。吸い出したアイテムは足元に落ちる。
聖域の巻物	×	×	7500G	2500G	―	床に置いて上に乗ると攻撃を受けない。そのあとは貼りついて取れない。
ゾワゾワの巻物	×	×	1000G	500G	―	モンスターが自分の背中の方向を攻撃する。シレンの周囲1マスが範囲。
地の恵みの巻物	×	×	1200G	600G	―	読むと装備している盾の能力値を1上げることができる。
壺増大の巻物	×	×	2000G	1100G	―	壺の中に入れられるアイテムの最大値を1増やせる。
天の恵みの巻物	×	×	1200G	600G	―	装備している武器の能力値を1上げることができる。
バクスイの巻物	○	○	1200G	600G	(眠)	部屋の中の敵を眠らせる。眠った敵は、起きると倍速で動く。
引き上げの巻物	○	○	500G	250G	(引)	装備中の剣と盾だけを持って村へ帰る。ギタンやアイテムはなくなる。
分身の巻物	×	×	1000G	500G	―	シレンの分身を4体出す。分身は無敵で、モンスターは分身を攻撃する。
水がれの巻物	×	×	1500G	750G	―	フロア内の水が全部なくなり、水のあった場所へ移動できるようになる。
持ちかえりの巻物	×	×	1000G	500G	―	アイテムとギタンを持ったままで村へ帰れる。未精算のアイテムはダメ。
ワナけしの巻物	×	×	1000G	500G	―	読むと部屋の中のワナを消せる。大部屋の巻き物と併用すると効果的。

壺

名称	売値	買取	説明
形見の壺	―	5000G	ダンジョン内で倒れたときに装備していた剣と盾が入っている。倒れたフロアでひろえる。
合成の壺	8000G	4000G	剣、盾、杖を入れると同じ種類のアイテムを合成する。能力値と印がひきつがれる。
識別の壺	1000G	500G	壺に入れた未識別のアイテムの正体がわかる。ただし壺は入れられないので識別できない。
ちょきんの壺	2G	1G	持っていると、冒険中に倒れた場合でもギタンが減らない。また、この壺もなくならない。
ビックリの壺	3000G	1500G	投げると、大爆発するかモンスターやアイテムが出てくる。必ず使用回数0で出てくる。
へんげの壺	2000G	1000G	アイテムを壺に入れると別のアイテムになる。何に変わるかは入れてからのお楽しみ。
ほぞんの壺	1200G	600G	アイテムを自由に出し入れできる壺。壺の中のアイテムはワナなどの影響を受けない。
水がめ	3000G	1500G	水がくめる。くんだ水でワナを消したり、特定のモンスターの能力を下げられる。

※壺の価格は使用回数が0の状態の値段です

風来人心得 腕輪には上記以外に、1ターンでHPを5ポイントも回復することができる回復の腕輪がある。通常は2～3ターンに1ポイントほどしかシレンのHPは回復しない。HPをすばやく回復したいときに装備しよう。ちなみにお腹が減る速度が倍になるので注意。売値は10000G、買取は5000G。

杖

アイテム	売値	買取	説明
回復の杖	800G	400G	ふると相手のHPを100回復させる。ゴースト系には100ダメージを与えることができる。
からぶりの杖	2500G	1200G	ふるとモンスターの攻撃がからぶりになる確率が上がる。攻撃力の高いモンスターに使おう。
ころばぬ先の杖	1000G	500G	持っていると、ころび石のワナでころばなくなる。ふると相手をころばすことが可能。
しあわせの杖	3000G	1000G	ふった相手のレベルを1上げることができる。シレンに当たった場合は経験値が500入る。
とうめいの杖	2000G	1000G	ふった相手が透明になり、居場所がわからなくなる。デビルカンガルーがたまに落とす。
鈍足の杖	1200G	400G	ふった相手の動くスピードが半分になる。2回攻撃をするモンスターなどに使おう。
トンネルの杖	2000G	1000G	カベに向かってふると通路か部屋や水にぶつかるまでカベをこわす。敵には10ダメージ。
のりうつりの杖	500G	250G	ふったモンスターにのりうつって動かせる。モンスターが倒されると、シレンに戻る。
倍速の杖	2000G	1000G	ふった相手の動くスピードが倍になる。バットカンガルーがたまに落とす。
場所がえの杖	800G	400G	一瞬にして、ふった相手とシレンの場所を入れ替えることができる。
引きよせの杖	800G	400G	ふった相手をシレンの前に引きよせる。アイテムやワナ、土偶や階段なども引きよせ可能。
火ばしらの杖	2500G	1200G	ふると正面一直線に火ばしらがたち、しばらくアイテムやモンスターを燃やす。
ふういんの杖	500G	250G	ふった相手の特殊能力をしばらく使えなくする。シレンがふられると口が開かなくなる。
ふきとばしの杖	500G	250G	ふった相手を10マスふき飛ばし、5ダメージ与える。ワナや階段もふき飛ばせる。
不幸の杖	2500G	1000G	ふった相手のレベルを1下げる。レベルの高いモンスターなどに使おう。
物知りの杖	1000G	500G	ふった相手のHPや能力など、そのモンスターの説明が見られる。

※杖の価格は使用回数が0の状態の値段です

矢など

アイテム	売値	買取	説明
石	100G	50G	2マス先のモンスターを攻撃できる。また矢と違い、水中のモンスターも攻撃できる。
会心の矢	120G	40G	モンスターに当たったときのダメージは木の矢程度だが、会心の一撃が出やすい。
木の矢	20G	2G	10マスまでの位置にいる直線上のモンスターを攻撃することができる。
銀の矢	80G	20G	威力は木の矢と同じだが、モンスターやカベを貫通して飛んでいく。
大砲の弾	100G	50G	ころがしてモンスターやカベにぶつかると爆発する。爆風でカベをこわすこともできる。
鉄の矢	60G	10G	矢の中では最大の攻撃力を誇る。コドモ戦車が撃ってくるぞ。
デブータの石	150G	70G	シレンの周囲2マス以内のモンスターを攻撃できる。モンスターがうしろにいてもOK。

材料

アイテム	売値	買取	説明
岩	3000G	800G	空に投げると近くのモンスターにダメージを与える。ころんだときに割れることがある。
鬼よけ水	4000G	800G	飲むとHPが50回復する。ころんだときに割れることがある。
木	3000G	800G	投げてぶつけた相手をふき飛ばし、同時に40ダメージを与えることができる。
砂鉄	3000G	800G	使うとシレンの目の前にいる相手の目を、しばらく見えなくさせることができる。
土	3000G	800G	使うと動きまわってモンスターを攻撃する土人形[並]が作れる。土人形のHPは少ない。
よい岩	15000G	1600G	空中に投げると部屋の複数のモンスターにダメージを与える。ころぶと割れることがある。
よい鬼よけ水	8000G	1600G	飲むとHPが100回復し、ステータス異常も治る。ころぶと割れることがある。
よい木	6000G	1600G	投げてぶつけた相手をふき飛ばし、同時に50ダメージを与えることができる。
よい砂鉄	6000G	1600G	使うとシレンの周囲にいるモンスターや仲間の目をしばらく見えなくさせることができる。
よい土	6000G	1600G	使うとモンスターを攻撃する土人形[良]が作れる。土人形のHPは[並]より多い。
最高の岩	9000G	2400G	投げると部屋にいる複数のモンスターを攻撃できる。ダメージはかなり大きい。
最高の鬼よけ水	12000G	2400G	飲むとHPと満腹度が回復し、混乱などのステータス異常や下がっていたちからも治る。
最高の木	9000G	2400G	投げてぶつけた相手をふき飛ばす。同時に60ダメージを与える。
最高の砂鉄	9000G	2400G	使うと部屋にいるシレン以外の全キャラの目をしばらく見えなくさせることができる。
最高の土	9000G	2400G	使うとモンスターを攻撃する土人形[優]が作れる。土人形のHPは[良]より多い。

得情報コラム シュテン山中腹で売られているアイテム

販売アイテム

アイテム	売値	アイテム	売値
長巻	700G	弟切草	500G
カタナ	900G	毒消し草	400G
オオカブトの盾	7000G	おはらいの巻物	1000G
ばん族の盾	1500G	識別の巻物	500G

風来人心得 杖に草を入れるとその草の効果を発揮できる不思議な杖がある。その杖は草受けの杖と草投げの杖で、草受けの杖は草の効果をシレン自身が受けることができ、草投げの杖は草の効果をふった相手に与えることができる。攻撃系の草は草投げの杖へ、防御、回復系の草は草受けの杖へ入れよう。

おにぎり

名前	剣	盾	売値	買取	印の種類	説明
おにぎり	○	○	100G	50G	飯	食べると満腹度が50%回復する。満腹時は最大値が3%上がる。
大きなおにぎり	○	○	200G	100G	飯	食べると満腹度が100%回復する。満腹時は最大値が5%上がる。
巨大なおにぎり	○	○	300G	150G	飯	いつ食べても満腹度が最大値まで回復し、同時に最大値も7%上がる。
特製おにぎり	○	○	200G	100G	飯	満腹度が30%回復。満腹時は最大値が+2%上昇。追加効果もあるぞ。
まずそうなおにぎり	×	×	40G	1G	—	満腹度は30%回復するが5ダメージ。混乱したりレベルが下がることも。

※特製おにぎりの追加効果にはフロアだけで有効な「腹が減らなくなる」「アイテムをひろったただけで識別できる」「HPが全回復する」「眠くならなくなる」「毒を受けなくなる」がある。「ちからが増える」は効果がその冒険中持続する。

その他

名前	売値	買取	説明
割引券	2G	1G	行商人と商人が売るアイテムを、1枚につき2%引きで買える。一度に40枚まで使える。
ンドゥバ	—	—	特別な効果はなし。床に置くとモンスターのンドゥバになって襲いかかってくる。

ワナ

名前	説明
イガイガボトボトのワナ	踏むと栗のようなイガイガしたものが落ちてきて、9ダメージを受ける。
地雷	その時点のHPの半分のダメージを受ける。周囲のモンスターを倒せる。
トラバサミのワナ	足が挟まれてしばらく移動できなくなる。攻撃やアイテムの使用は可能。
大型地雷	踏むとHPが1/4になるが、周囲にモンスターがいると、一撃で倒せる。
水てきポットンのワナ	水てきが落ちてきて、5前後のダメージを受ける。
鈍足のワナ	踏むとしばらくのあいだ、2ターンに1回しか行動できなくなる。
落とし穴	1階下のフロアに落ちてしまい、わずかだがダメージも受けてしまう。
装備はずしのワナ	呪いではずせないアイテムを含め、装備中の全アイテムがはずれる。
眠りガスのワナ	ガスがふき出し、しばらく眠らされてしまう。眠り中は行動不可能。
回転板	踏むと目がまわり、しばらく混乱する。混乱中は思いどおりに移動できない。
大落石のワナ	大きな岩がいくつも落ちてきて、30前後のダメージを受ける。
バネ	ダメージこそ受けないが、フロア内のどこかへワープさせられてしまう。
木の矢のワナ	シレンの正面右方向から矢が飛んできて、5前後のダメージを受ける。
大こうずいのワナ	シレンやモンスターのHPが1/4に。アイテムの位置も変化する。
丸太のワナ	丸太が飛んできてふっ飛ばされ、さらに7前後のダメージを受ける。
ケロケロの雨	装備している武器と盾がサビて能力値が1下がってしまう。
鉄の矢のワナ	踏むと鉄の矢で10前後のダメージを受ける。モンスターにも当たる。
モンスターのワナ	部屋にある全アイテムがモンスターに変わってしまう。
ころび石のワナ	ころんで、アイテムをバラまく。ころぶと壺や材料が割れることも。
デロデロの湯のワナ	持っているおにぎりが、ぬるま湯でまずそうなおにぎりに変わる。
落石のワナ	踏むと頭上から岩が落ちてきて13前後のダメージを受ける。
召喚スイッチ	スイッチを踏むとシレンのまわりにモンスターが4体出現する。
毒矢のワナ	毒矢が飛んできて、4前後のダメージを受ける。毒でちからが1下がる。

土偶

名前	説明
遠投の土偶	投げたアイテムや矢が、カベやモンスターなどを突き抜けるようになる。
ころばしの土偶	一定ターンごとに地面をゆらして、シレンやモンスターをころばせる。
ふきとばしの土偶	攻撃が命中すると、命中した相手を必ずふき飛ばすことができる。
おにぎりの土偶	部屋の中でモンスターを倒すと、必ずおにぎりを残すようになる。
10ダメージの土偶	受けるダメージも与えるダメージもすべて10ポイントになる。
魔法消しの土偶	部屋の中では巻物と杖の効果がいっさい発揮されなくなる。
ギタンの土偶	モンスターを倒すと、必ずギタンを残すようになる。
大バクハツの土偶	攻撃すると大爆発を起こす。爆風に仲間をまき込まないように。
身代わりの土偶	モンスターがシレンや仲間ではなく、土偶に向かって攻撃するようになる。

風来人心得 P.21で紹介している巻物以外にも数多くの巻物が存在する。なかでも白紙の巻物はシリーズを通して超重要な巻物。読んだことのある巻物の名前を書き込むと、その巻物の効果を発揮できるのだ。さらに、読むとそのダンジョンにかぎり壺が割れなくなる壺われずの巻物なんていう巻物もある。

これさえあれば、ダンジョン探索も恐くない!!

モンスターリスト

各モンスターのHPや倒したときの経験値はもちろん、そのモンスターの特徴や戦闘法までバッチリ紹介！　レベルアップするモンスターも、姿や能力がどのように変化するのかがひと目でわかるスグレモノですぞ!!

鬼ヶ島15Fまでに登場する43種類128体のモンスターデータ

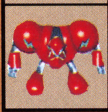
	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	アイアンヘッド	40	43	3マス先まで攻撃できる。シレンとの直線上にほかのモンスターがいても攻撃してくる。レベルアップされないうちに倒せ。
	レベル2	チェインヘッド	69	75	3マス先まで攻撃できる。アイアンヘッドよりも攻撃力が高い。火炎草やドラゴン草などのアイテムを使って倒そう。
	レベル3	ギガヘッド	140	3150	3マス先まで攻撃できる。HPも多く、攻撃力も高い。ハンパな装備やレベルだと、すぐにやられてしまうぞ。慎重に戦おう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	足軽どん	10	6	通常攻撃しかできない、一番下っぱ。残りHPにさえ注意していれば、ラクに倒せる。武器さえ装備していれば敵ではない。
	レベル2	侍どん	23	18	シレンが攻撃で与えたダメージの一部をはね返してくる。先制攻撃で倒してしまえば、何も問題はナシ。
	レベル3	大将どん	31	38	巻物と杖の効果をはね返す盾を装備しているので注意しよう。通常攻撃か、矢や石などのアイテムで攻撃して倒すように。
	レベル4	殿様どん	65	750	矢や投げたアイテムをはね返してくる。攻撃力が高いので、巻物や杖などをどんどん使って倒すといいぞ。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	アメンジャ	58	100	中級コース＆上級コースの中ボスとしても登場。ひろったアイテムを投げて攻撃してくる。しかも2回行動するので注意。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	イダテン	35	18	シレンの倍のスピードで移動してくる。ほかのモンスターを攻撃しているスキに接近されないように注意しよう。
	レベル2	シップウ	60	85	シレンの倍のスピードで移動し、さらに2回攻撃してくる。囲まれるとかなりやっかいだ。通路で戦うようにしよう。
	レベル3	カミカゼ	100	2000	シレンの3倍のスピードで移動し、3回攻撃をしてくる。さらに水の上も移動可能。屋外の地形で出会ったら要注意だ。
	レベル4	ダイレップウ	135	4000	3回攻撃できるのと、水上を移動するのはカミカゼと同じだが、カベもすり抜けられる。カベの中から攻撃されないように。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	馬武者	26	21	銀の矢を撃ってくるので、直線上のほかのモンスターを倒して、レベルアップする可能性がある。まわりの状況をよく見て戦おう。
	レベル2	荒馬ザムライ	79	800	レベルが上がって銀の矢の威力もパワーアップ。ナナメ移動で、矢を撃たせないようにしながら近づいて攻撃しよう。
	レベル3	あばれ馬将軍	90	1950	こちらも銀の矢を撃つ。通路で2マス以上離れれば矢を撃ってこない。それを利用して通路で待ちぶせしながら戦おう。
	レベル4	乱れ馬王	110	3100	最後まで銀の矢を撃ち続けるイヤなヤツ。装備が充実していないときは分身の巻物などを使って矢に狙われないようにせよ。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ウルロイド	52	60	2マス先まで爆弾を投げてくる。シレンのまわりにも爆風の効果があるので、近くのモンスターや仲間に注意しよう。
	レベル2	ゴリボット	95	1750	5マス先まで爆弾を投げてくることがある。ナナメ移動で近づくか、5マス以上離れたところから矢で攻撃しよう。
	レベル3	ベアボーグ	120	2500	10マス先まで爆弾を投げてくることがある。近づくときはナナメ移動で。近づいたら杖や巻物などを使って攻撃しよう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	オトト兵	30	13	水の中から攻撃してくる。水中にいるときはヒマキチに攻撃を任せるか、移動して水の外に出してから倒すようにしよう。
	レベル2	オトト軍曹	40	15	水の中から攻撃できるうえ、水中にいるとHPを回復する。水の中に逃げ込む前に倒そう。オトトスピアをたまに落とすぞ。
	レベル3	オトト大将	50	22	水中からの攻撃とHPの回復はオトト軍曹と同じ。攻撃力がアップしているので注意。武器には㊌の印をつけておきたい。
	レベル4	オトトげんすい	100	550	水中からの攻撃とHPの回復は大将と同じ。火炎草やドラゴン草でも一撃では倒せない強敵。水中へ逃がさないように。

風来人心得　踏んでしまうと、ダメージを受けるなどのデメリットが多いワナだけど、使い方によっては役に立つこともある。特に地雷は踏むととなりにモンスターや店主などがいれば一撃で倒せるのだ。ピンチのときやダンジョン内の店でアイテムを盗んで店主に追いかけられたときなどは地雷を踏んでみよう。


レベル1 **ガマラ** HP 11 経験値 6
ギタンを盗んでワープする。盗む前に倒すとギタンを落とす。ワープ後は逃げまわるので矢で倒そう。


レベル2 **ガマグッチ** HP 16 経験値 25
ギタンを盗んでワープする。盗む前に倒すとギタンを落とす。床にギタンがあるとそこから動かない。矢で狙おう。


レベル3 **ガマゴン** HP 40 経験値 300
ギタンを盗んでワープする。盗む前に倒すとギタンを落とす。わざと盗ませて倒し、落としたギタンを武器にしよう。


レベル1 **岩獣ズドン** HP 55 経験値 40
体当たりで相手を突き飛ばす能力を持つ。突き飛ばされてもアイテムは落とさないが、落下地点にワナがあると作動する。


レベル2 **岩獣ガガン** HP 70 経験値 85
体当たりを受けると3ターンマヒして動けなくなることがある。突き飛ばされた先にカベがあるとカベもこわれる。


レベル3 **岩獣ドガガーン** HP 115 経験値 3100
3ターンマヒするのと、突き飛ばされた先のカベがこわれるのはガガンと同じ。攻撃力が高いので一撃のダメージが大きいぞ。


レベル1 **くねくねハニー** HP 50 経験値 300
レベルを1下げる、くねくねダンスを踊る。接近時はくねくねよけの腕輪を装備し、レベルを下げられないようにして戦おう。


レベル1 **ゲイズ** HP 19 経験値 20
アイテムを使わせる催眠術をかけてくる。催眠術にかかったときに何を使うかはランダム。HPは少なめだから一撃で倒せ。


レベル2 **スーパーゲイズ** HP 50 経験値 200
催眠術を使う。催眠術にかかっても、壺の中のアイテムは使わない。使いたくない大事なアイテムは壺へ入れておこう。


レベル3 **ハイパーゲイズ** HP 100 経験値 2000
アイテムを使わせる催眠術をかけてくるのは同じ。ただ攻撃力、HPともに高いので注意が必要。杖などを利用しながら戦おう。


レベル1 **ケロぼうず** HP 6 経験値 5
HPも少なく、通常攻撃しかしてこないので、簡単に倒せる。どんどん倒して経験値をかせぎ、レベルアップしておこう。


レベル2 **ケロケロぼうず** HP 20 経験値 30
たまに武器をサビさせて、能力を1下げる。サビない武器か矢を使って攻撃するか、一撃で倒すようにしよう。


レベル3 **ジャノメぼうず** HP 65 経験値 70
たまに武器か盾をサビさせ、能力を1下げる。サビない武器と盾を使うか、矢で攻撃すること。防御力が意外に高いので注意。


レベル4 **ドシャブリぼうず** HP 85 経験値 1450
武器や盾をサビさせて、能力を1下げたり、メッキの効果や印もはずす。攻撃力、防御力ともに高い。接近戦は避けよう。


レベル1 **ケンゴウ** HP 42 経験値 55
装備している盾をはじき飛ばす能力を持つ。盾をはずして戦うか、矢で攻撃するようにしよう。カベを背にして戦うのも手だ。


レベル2 **イアイ** HP 80 経験値 1450
装備中の武器か盾をはじき飛ばす能力を持つ。矢で攻撃するか、武器を装備しないヒマキチなどの仲間に攻撃させよう。


レベル3 **シハン** HP 125 経験値 2250
装備中の武器、盾、腕輪をはじき飛ばす。接近して戦うときはカベを背にして、装備品が遠くに飛ばされないようにしよう。


レベル1 **ゴーレム** HP 43 経験値 40
特別な能力はないが、攻撃力はそこそこに高い。目がひとつだから目の印をつけた武器で攻撃するとダメージを多く与えられる。


レベル2 **ストーンゴーレム** HP 70 経験値 550
通常攻撃のみだが、攻撃力はゴーレムよりアップしている。ピンチになったら火炎草などを使って倒すといい。


レベル3 **マグマゴーレム** HP 95 経験値 1250
攻撃は通常攻撃のみだが、攻撃力がかなり高い。装備が充実していないときは、杖や巻物を使って戦わないと苦戦するぞ。


レベル1 **ゴツオニ** HP 60 経験値 70
城をこわしに来ていた鬼の1匹。シレンの倍の速さで動き、2回攻撃してくる。攻撃力もそれなりにあるので油断は禁物だ。


レベル1 **しおいやん** HP 11 経験値 5
ベロベロなめまわすことで、ちからを1下げる能力を持つ。連続でちからを下げられないように早めに倒してしまおう。


レベル2 **まじしおいやん** HP 40 経験値 35
なめまわすことでちからの最大値を1下げる。最大値が下がってしまったら毒消し草でも治せない。一撃で倒すようにしよう。


レベル3 **しおやだん** HP 70 経験値 690
なめまわすことでちからの最大値を2下げる。しかも攻撃すると分裂することがある。通路で戦うようにしよう。


レベル4 **しおかんべん** HP 65 経験値 750
ちからの最大値を3下げるだけでなく、分裂もする。接近せずに、矢や仲間などを使って倒すようにしよう。


レベル1 **シャーガ** HP 37 経験値 35
手が4本あるものの、攻撃回数は1回だけ。しかも通常攻撃しかしてこないので、おそれずに戦おう。


レベル2 **ナシャーガ** HP 85 経験値 1150
HPも高く、2回攻撃をするようになる。防御力が高いので残りHPに注意しながら、根気よく攻撃するようにしよう。


レベル3 **ラシャーガ** HP 100 経験値 1500
攻撃回数が3回にレベルアップ。攻撃力、防御力ともに高い。複数に囲まれるとあっという間にやられてしまうぞ。


レベル1 **女王グモ** HP 170 経験値 200
上級コースのボス。1ターンに3匹のヨロイグモを生む。移動こそしないが、攻撃力、防御力ともに高いので油断しないこと。

風来人心得
SFC版やGB版では残りHPが1で地雷を踏んでも、HPは1のままだったので、ピンチから逃げるために地雷を踏むという手があった。しかし、N64版ではHPが1の状態でも地雷を踏むとダメージを受けるので、この手は使えない。シリーズをプレイしたことのある人は勘違いしないように。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	スイテキマル	12	9	倒されると水てきポットンのワナを残すことがある。アイテムやワナの上で倒すと、ワナを残さなくなるぞ。
	レベル2	ジライヤ	30	35	倒されると地雷のワナを残すことがある。通路で倒すのは避けよう。残された地雷を踏んだりしないように。
	レベル3	ショウカンマル	32	46	倒されると召喚スイッチのワナを残すことがある。終盤のフロアでスイッチを踏むのは自殺行為にひとしいので注意しよう。
	レベル4	ダイジライヤ	69	300	倒されると大型地雷を残すことがある。大型地雷をうまく利用すれば、ほかのモンスターへの攻撃に使うこともできる。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	タイガーウッホ	33	35	まわりにいるモンスターやシレンたちを5マス先まで投げて攻撃する。ワナがある場合はその場所へ投げつける。
	レベル2	タイガーウホホ	40	65	まわりにいるモンスターやシレンたちを投げて攻撃するのはウッホと同じ。だが、10マス先まで投げつけるぞ。
	レベル3	タイガーウホーン	72	2400	まわりにいるモンスターやシレンたちを投げる能力はウホホと同じ。最大20マス先まで投げて攻撃してくる。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	チビオニ	12	8	鬼ヶ島でのみ登場。通常攻撃しかしてこないうえ、攻撃力もそれほど高くない。サクっと倒して、経験値をかせごう。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	チンタラ	6	3	ＨＰも少なく、攻撃力も低い。といっても武器がない序盤は苦戦するはず。１匹ずつ確実に倒して経験値をかせいでいこう。
	レベル2	ちゅうチンタラ	15	12	チンタラよりもＨＰは多いがそれほど強くない。シレンのレベルさえ上がっていれば、比較的簡単に倒せるはずだ。
	レベル3	おおチンタラ	60	500	ＨＰ、攻撃力がともに飛躍的に上がっている。見かけにだまされて油断していると、あっという間にやられてしまうぞ。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	テッポーウオー	15	30	巻物に水をかけて、読めなくしてしまう。いつも水中にいるので矢や杖が通用しない。石か㊌の印のついた武器で攻撃せよ。
	レベル2	テッポウ竜	29	34	おにぎりに水をかけて、まずそうなおにぎりに変えてしまう。戦うときは必ず、おにぎりを壺の中に入れておこう。
	レベル3	キングオトシゴン	75	1800	水をかけて、武器や盾の能力を1下げる。水中への攻撃ができないときに出会ったら逃げるように。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	毒サソリ	28	30	毒でちからを1下げる能力を持つ。レベルが上がっていて、うろこの盾か盾に③の印がついていれば、安心して戦える。
	レベル2	鬼サソリ	65	95	相手の動きのスピードを半分にする能力を持つ。毒ではないので、うろこの盾や③の印では防げないから注意すること。
	レベル3	しびれサソリ	125	4900	相手を3ターンのあいだマヒさせる能力を持つ。攻撃力、防御力ともに高い。ふういんの杖で能力を使えなくしてから戦おう。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	にぎりみならい	12	6	通常攻撃しかできない一番の下っぱ。にぎり系のモンスターは、おにぎりを投げつけると、どれも大ダメージを与えられる。
	レベル2	にぎりへんげ	28	28	持っているアイテムをおにぎりにする能力を持つ。ほぞんの壺などの大事なアイテムは地面に置いてから戦おう。
	レベル3	にぎり親方	55	65	シレンをおにぎりに変えてしまう能力を持つ。おにぎりになると、攻撃力が落ちるうえ、アイテムが使えなくなるので注意。
	レベル4	にぎりもとじめ	70	1600	アイテムとシレンをおにぎりにする能力を持つ。レベルアップさせておにぎりを投げつけて倒し、経験値かせぎをしよう。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	ぬすっトド	15	12	シレンの持っているアイテムや地面に落ちているアイテムを盗み、ワープして逃げる。ワープ後は逃げまわるぞ。
	レベル2	みどりトド	20	13	アイテムを盗んだあと、ワープで逃げるのはぬすっトドと同じ。攻撃するとたまに分裂する。戦うときは十分注意せよ。
	レベル3	アイアントド	36	14	アイテムを盗み、分裂するのはみどりトドと同じ。アイテムだけでなく装備品も盗んでいく。矢などを使って倒すように。

	レベル	名前	HP	経験値	解説
	レベル1	パ王	55	47	シレンの口を使えなくしてしまう、ふういんの杖を使うことがある。封印されても攻撃はできるので、早めに倒してしまおう。
	レベル2	パオパ王	66	100	鈍足の杖を使うことがある。近くにモンスターがいるときは、囲まれる危険があるので、通路で戦うように心がけよう。
	レベル3	パオパ王ーン	130	3500	残りＨＰを1/4に減らしてしまうクオーターの杖を使うことがある。杖をふられる前に先制攻撃で倒してしまいたい。

得情報コラム

モンスターハウスの対処法

ダンジョン内でときどき出くわすモンスターハウス。対処法としては、通路に戻り、目の前に移動してくるモンスターを1体ずつ相手にするのが基本。㊂の印のついた武器があるなら、複数のモンスターにダメージが与えられる。また、部屋の中でバクスイの巻物やゾワゾワの巻物を読み、囲まれないようにして攻撃する作戦もある。

風来人心得 残りＨＰが少なく足踏みで回復させたいのに、モンスターがやってきてなかなか回復できないことがあるよね。そんなときはダンジョン内の店でアイテムをひろい店主に出入り口をふさがせれば、モンスターが入ってこれなくなる。それから店のなかで足踏みすれば、安全にＨＰが回復できるぞ。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	パコレプキン	38	50	カベをすり抜けながら移動する。気まぐれで、シレンに近づいてこないこともある。カベの中に入られると攻撃できないぞ。
	レベル2	パコレプキーナ	50	60	カベをすり抜けて移動してくるのはパコレプキンと同じ。攻撃力が意外と高いので、戦うときは注意すること。
	レベル3	パコレプキング	80	950	カベをすり抜けて移動してくる能力は同じ。攻撃力がかなり高い。カベに逃げられない部屋の中央で戦うようにしよう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ヒツジ神官	27	32	一時的にちからの最大値が、半分になる魔法をかけてくる。魔法を続けてかけられても効果は重ならないので安心しよう。
	レベル2	ヤギ司祭	29	48	一時的にＨＰの最大値が半分になる魔法をかけてくる。盾が弱いときや、複数の敵に囲まれたときは注意しよう。
	レベル3	ガゼル教皇	87	2200	一時的にレベルが半分になる魔法をかけてくる。レベルが元に戻るまではほかのモンスターと戦わないほうがいいだろう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	バットカンガルー	44	52	たまに倍速の杖をふって、ほかのモンスターを倍速化してしまう。単体ではそれほど危険ではないのでサクっと倒そう。
	レベル2	エビルカンガルー	55	60	たまに回復の杖をふって、ほかのモンスターのＨＰを回復する。近くにモンスターがいるときは、できるだけ先に倒そう。
	レベル3	デビルカンガルー	65	450	たまにとうめいの杖をふって、ほかのモンスターを見えなくする。早めに倒すか、通路で戦うようにしよう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ひまガッパ	20	21	近くにあるアイテムを投げつけ、水中移動もできる。ヒマキチに似ていて間違えやすいので注意しよう。
	レベル2	いやすぎガッパ	50	450	水中移動ができ、近くのアイテムを10マス先まで投げてくる。アイテムが落ちている場所では気をつけよう。
	レベル3	たまらんガッパ	70	2050	障害物がなければ、どこからでもアイテムを投げてくる。水中移動も可能で、水の中に入られるとかなりやっかい。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ハラヘリーニョ	15	11	シレンの満腹度を５％下げる能力を持つ。なるべくなら、ハラヘリよけの腕輪を装備して戦うようにしたい。
	レベル2	ハラヘリータ	52	50	シレンの満腹度を10％下げる能力を持つ。ＨＰが意外と高い。満腹度を下げられる前に、早めに倒すようにしよう。
	レベル3	ハラヘッリオ	80	810	シレンの満腹度を30％下げる能力を持つ。連続して満腹度を下げられないように、矢や杖などを利用して早めに倒そう。
	レベル4	ハラベルト	70	1300	シレンの最大満腹度を５％下げる能力を持つ。なるべく接近せずに、矢などの遠距離アイテムで倒すようにしたい。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ボウヤー	17	14	木の矢を撃って攻撃してくる。撃ってくる矢でほかのモンスターを倒させないように注意しながら、ナナメ移動で近づこう。
	レベル2	コドモ戦車	26	20	鉄の矢を撃って攻撃してくる。接近しようとすると逃げてしまう。うまく接近できないときは、通路にさそい込んで戦おう。
	レベル3	オヤジ戦車	41	41	大砲の弾を撃って攻撃してくる。３回攻撃したあと１回移動する。ボウヤー系の能力は水がめの水で封印できるぞ。
	レベル4	イッテツ戦車	95	2300	大砲の弾を撃ってくるうえ、２回行動ができる。巻物や杖を駆使しながら応戦しないとかなり苦戦するぞ。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ピコタン	13	10	見えているワナを、持っている木づちでこわしていく。地雷などの危険なワナへ誘導して、こわさせることもできる。
	レベル2	ポコタン	60	350	ピコタンと同じでワナをこわすことができる。攻撃力がかなりアップしているので、戦うときは十分注意しよう。
	レベル3	パコタン	75	1500	ポコタンと同じくワナをこわすことができる。見かけによらず攻撃力が高く、ＨＰも多いので戦うときは注意しよう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ボーンドラゴン	61	57	通常攻撃しかしてこないが、それなりの攻撃力、防御力を持っている。残りＨＰに気をつけて、連戦は避けるようにしよう。
	レベル2	スカルドラゴン	80	400	攻撃力、防御力ともにボーンドラゴンよりかなりアップしている。装備が充実していないと、一撃で倒されることもあるぞ。
	レベル3	ガルムドラゴン	132	3500	攻撃力、防御力ともにかなり高い。装備が充実していたとしても油断はできない。残りＨＰに注意しながら戦おう。

得情報コラム

倉庫とコントローラパックの上手な使い方と注意点

風来日記はコントローラパックにセーブすれば、同じデータを複数残せる。ただし、パックにデータを移すと、倉庫の中のアイテムだけがひきつがれ、持っていたアイテムとギタンはなくなってしまう。また、持っているアイテムを倉庫に預けた直後に、村の中で中断した場合は、直前に預けたアイテムはなくなる!! 大事な武器やアイテムを持っているデータをパックにセーブする場合は、まず倉庫に残したいアイテムをすべて預けた状態にし、ダンジョンに入る。それからダンジョン内で中断をして、日記をパックに移すようにするといいだろう。



⬅何も持っていない状態にして、ダンジョン内で中断するのがポイント。

風来人心得 召喚スイッチは、上に乗るとモンスターが最高で４体出現するから、経験値かせぎに利用することができる。でも、起動しなかった召喚スイッチを起動させるときは、足元のスイッチを「ふむ」のではなく、一度移動してから上に乗るようにしよう。そうすればモンスターに対して先制攻撃ができるぞ。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	マゼルン	32	45	投げたアイテムを飲み込み、胃袋で合成する(最大2コ)。攻撃力がそこそこ高いので盾の合成のときは特に注意して戦おう。
	レベル2	マゼモン	50	58	投げたアイテムを飲み込み、胃袋で合成する(最大3コ)。マゼルンよりも防御力が高く、多少倒しにくくなっているぞ。
	レベル3	マゼゴン	121	2500	投げたアイテムを飲み込み、胃袋で合成する(最大4コ)。攻撃力、防御力ともに高い。仲間と協力して倒すようにしよう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	マムル	5	2	経験値かせぎのためにだけ出現するといっても過言ではないモンスター。サクっと倒して経験値をかせがせてもらおう。
	レベル2	あなぐらマムル	8	4	マムルよりはHPがあり、多少強いが、武器と盾を装備していれば、比較的簡単に倒せるはず。おそれる必要はない。
	レベル3	どうくつマムル	5	500	攻撃力もそこそこあるうえ、防御力がかなり高い。ふきとばしの杖を使うと、確実にダメージを与えられ、簡単に倒せる。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	マルジロウ	12	9	体当たりで1マス突き飛ばす能力を持つ。ワナの近くで突き飛ばされると危険だ。なるべく通路で戦うように。
	レベル2	マルジロウ兄	13	11	体当たりで2マス突き飛ばす能力を持つ。飛ばされるとアイテムを落としてしまうことがあるので注意しよう。
	レベル3	マルジロウ父	70	700	体当たりで3マス突き飛ばす能力を持つ。壺や材料などは落とすと割れてしまうことがあるので気をつけよう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	Mr.ブーン	16	7	攻撃することはほとんどなく、空中を移動しながら逃げまわっている。ちからの草を必ず落とすのでぜひ倒しておきたい。
	レベル2	Mr.ヘリコ	18	8	シレンの2倍の速さで空中を移動して逃げていく。倒すとしあわせ草を落とすことがあるので、矢などを使って倒そう。
	レベル3	Mr.ジャイロ	20	20	シレンの2倍の速さで空中を移動して逃げていく。倒すと復活の草を落とすことがある。やはり矢で攻撃するのが一番確実だ。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ヤミキチ	10	6	空中を移動しているので、水の上でも移動ができる。屋外の地形のときは囲まれないように、戦う位置に注意しよう。
	レベル2	ワルキチ	21	25	空中を移動する能力はヤミキチと同じ。攻撃力、防御力ともにアップしているが、それほどおそれることはない。
	レベル3	ズルキチ	101	790	空中移動の能力はワルキチと同じ。攻撃力がかなり高く、装備やレベルによっては一撃でやられる可能性もある。注意せよ。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ヨロイグモ	55	100	女王グモの部屋では、倒しても倒しても増え続けて囲まれてしまうことが多い。通路に逃げ込んで1匹ずつ戦うようにしよう。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ワラドール	25	14	シレンが装備している盾に呪いをかけて、はずせなくさせてしまう。盾だけなら、はずせなくてもあまり困らないけどね。
	レベル2	クギワラドール	80	800	装備しているすべてのアイテムに呪いをかける。腕輪がはずせないと、あとでこわれる可能性が高くなる。戦闘前にはずそう。
	レベル3	ゴスンドール	100	1650	持っているすべてのアイテムに呪いをかける。おはらいの巻物を持っていないときは、矢で攻撃して、接近しないように。

	レベル	モンスター	HP	経験値	解説
	レベル1	ンドゥバ	23	16	アイテムや階段に化けていて、近づくと攻撃してくる。近づくまで正体がわからないところがやっかいだ。移動はできない。
	レベル2	ンドゥバ2才	26	17	2才になって、ちょっとだけ能力もパワーアップ。でも残りHPにさえ気をつけて戦えば、まずやられることはないはずだ。
	レベル3	ンドゥバ3才	28	18	攻撃力、防御力ともに高くなっている。もしものために、アイテムをひろうときはHPを回復してから近づくようにしよう。
	レベル4～99	ンドゥバ4才～99才	30～225	19～115	レベルが上がるごとに年令を重ね、99才までいく。80代までは年令が高いほど強くなるので、年寄りに出会ったら要注意。

中級ボス・上級 中ボス

アメンジャが投げてくるアイテムに注意しよう!!

中級コースの12Fや、上級コースの13Fでは、3体のアメンジャと戦うことになる。アメンジャは2回行動ができるうえ、移動した場所にあるアイテムを投げながら向かってくる。直線上に入らないように接近して、火炎草や分身の巻物などを使って倒そう。



⬆源流の魔窟は狭いうえ、ワナが多い。慎重に移動する必要があるぞ。

上級ボス

3つの通路から女王グモの部屋を目指せ!

上級コースの15Fでは女王グモとヨロイグモとの戦いになる。このフロアでは女王グモを倒さないかぎり、ヨロイグモは倒しても増え続ける。最初の部屋からのびる3つの通路はすべて女王グモの部屋とつながっている。まずは、通路に入ることを考えよう。



⬆女王グモを接近戦で倒すときは、分身の巻物や聖域の巻物などを利用。離れた場所から攻撃するときは、通路から銀の矢や遠投の腕輪をつけて木の矢を撃とう。

風来人心得 テッポーウオーに水をかけられたり、大こうずいのワナを踏んでしまうと、巻物はぬれてしまい、読むことができなくなってしまう。ぬれた巻物を再び読めるようにする方法はただひとつ。次のフロアへ進むことだ。ぬれて読めなくなってしまったからといって、へんげの壺に入れたりしないように。

初級コースから鬼ヶ島15Fまでのモンスター分布表

無事にナタネ村へ帰ってくるためにも各ダンジョンの構造を知っておこう。どのモンスターが何階に出現するのかを理解しておくことは非常に重要なことなのだ。ここでは鬼ヶ島の15Fまでに出現するモンスターの分布表を一挙に公開するぞ。出現するモンスターに合わせて、アイテムや装備を選べば、村に帰れる確率もグーンと上がるはずだ。役立ててほしい。

初級コース　モンスター分布表

ダンジョン	階	モンスター
新緑の森	1F	マムル、チンタラ
新緑の森	2F	マムル、チンタラ
竹林原野	3F	しおいやん、足軽どん、ヤミキチ、ケロぼうず、ピコタン
竹林原野	4F	しおいやん、足軽どん、ヤミキチ、ケロぼうず、ピコタン
山中の洞窟	5F	ハラヘリーニョ、マルジロウ、ピコタン、スイテキマル
山中の洞窟	6F	ハラヘリーニョ、マルジロウ、ピコタン、スイテキマル
無尽蔵の滝	7F	ぬすっトド、ンドゥバ、ハラヘリーニョ
鍾乳洞の底	8F	ぬすっトド、ンドゥバ、ハラヘリーニョ、馬武者、侍どん
奈落山峡	9F	ンドゥバ、馬武者、侍どん、にぎりへんげ、タイガーウッホ
奈落山峡	10F	シャーガ、ヒツジ神官、ジライヤ、侍どん、にぎりへんげ、タイガーウッホ

中級コース　モンスター分布表

ダンジョン	階	モンスター
静かな岩屋	1F	マムル、あなぐらマムル、チンタラ
静かな岩屋	2F	足軽どん、マムル、あなぐらマムル、チンタラ
せせらぎ渓谷	3F	足軽どん、にぎりみならい、ヤミキチ
せせらぎ渓谷	4F	足軽どん、にぎりみならい、ヤミキチ、スイテキマル
群青の洞窟	5F	ちゅうチンタラ、ボウヤー、スイテキマル
ドロロヶ浦	6F	オトト兵、オトト軍曹、ガマラ、ハラヘリーニョ、Mr.ブーン、ゲイズ
ドロロヶ浦	7F	オトト兵、オトト軍曹、ガマラ、ハラヘリーニョ、Mr.ブーン、Mr.ヘリコ、ゲイズ
流転の石窟	8F	毒サソリ、コドモ戦車、ンドゥバ、ゲイズ
大峡谷	9F	イダテン、タイガーウッホ、ヒツジ神官、コドモ戦車、ンドゥバ
大峡谷	10F	イダテン、タイガーウッホ、ヒツジ神官、大将どん、ケンゴウ
幻影深山	11F	パコレプキン、ショウカンマル、ヤギ司祭、大将どん、ケンゴウ
幻影深山	12F	パコレプキン、ショウカンマル、ヤギ司祭、大将どん、ケンゴウ
源流の魔窟	13F	アメンジャ

上級コース　モンスター分布表

ダンジョン	階	モンスター
滝壺深部	1F	チンタラ、マムル、あなぐらマムル
滝壺深部	2F	チンタラ、マムル、あなぐらマムル
ヒズメ岸壁	3F	しおいやん、ピコタン、にぎりみならい、マルジロウ
ヒズメ岸壁	4F	しおいやん、スイテキマル、ピコタン、にぎりみならい、マルジロウ
渓流の岩場	5F	しおいやん、スイテキマル、ボウヤー
渓流の岩場	6F	ぬすっトド、スイテキマル、ボウヤー
暗夜空洞	7F	ぬすっトド、タイガーウッホ、ボウヤー、コドモ戦車、ワルキチ
暗夜空洞	8F	ぬすっトド、タイガーウッホ、コドモ戦車、ワルキチ
断崖の風穴	9F	パコレプキン、タイガーウッホ、マゼルン、コドモ戦車、ワルキチ
古都の遺跡	10F	アイアンヘッド、ゴーレム、マゼルン
古都の遺跡	11F	アイアンヘッド、ゴーレム、マゼルン、ケンゴウ
源流の魔窟	12F	アメンジャ
白銀霊峰	13F	ウルロイド、岩獣ズドン、パ王、バットカンガルー、ボーンドラゴン、シップウ
白銀霊峰	14F	ウルロイド、岩獣ズドン、パ王、バットカンガルー、ボーンドラゴン、シップウ
女王グモの巣	15F	ヨロイグモ、女王グモ

鬼ヶ島　モンスター分布表

階	モンスター
1F	チンタラ、マムル、あなぐらマムル
2F	チンタラ、マムル、足軽どん、あなぐらマムル、ケロぼうず
3F	にぎりみならい、足軽どん、あなぐらマムル、ケロぼうず
4F	にぎりみならい、足軽どん、チビオニ、マルジロウ兄、ケロぼうず
5F	オトト兵、にぎりみならい、スイテキマル、チビオニ、マルジロウ兄
6F	オトト兵、スイテキマル、チビオニ、マルジロウ兄、ハラヘリーニョ、オトト軍曹
7F	オトト兵、オトト大将、ゲイズ、コドモ戦車、テッポーウオー、ハラヘリーニョ、Mr.ブーン、ワルキチ、オトト軍曹、ンドゥバ
8F	オトト兵、オトト大将、ゲイズ、コドモ戦車、侍どん、テッポーウオー、毒サソリ、Mr.ブーン、ワルキチ、ンドゥバ
9F	ガマグッチ、ケロケロぼうず、ヒツジ神官、コドモ戦車、侍どん、にぎりへんげ、Mr.ブーン、ワルキチ、マゼルン、ワラドール、ンドゥバ
10F	ガマグッチ、ケロケロぼうず、ヒツジ神官、ゴーレム、侍どん、にぎりへんげ、ジライヤ、ショウカンマル、大将どん、マゼルン、ワラドール、Mr.ヘリコ
11F	ガマグッチ、シャーガ、ヒツジ神官、ゴーレム、ケンゴウ、ジライヤ、ショウカンマル、大将どん、マゼルン、ヤギ司祭
12F	シャーガ、ヒツジ神官、ケンゴウ、ジライヤ、ショウカンマル、大将どん、マゼルン、マゼモン、ヤギ司祭
13F	ウルロイド、シャーガ、オヤシ戦車、パコレプキーナ、ヨロイグモ、ヤギ司祭
14F	ウルロイド、アメンジャ、オヤシ戦車、パコレプキーナ、くねくねハニー、ゴツオニ、まじしおいやん、テッポウ竜、ひまガッパ
15F	ウルロイド、アメンジャ、オヤシ戦車、パコレプキーナ、くねくねハニー、ゴツオニ、まじしおいやん、テッポウ竜、ひまガッパ

得情報コラム

マゼルンは上級コースと鬼ヶ島にいる

合成モンスターのマゼルンは、今回の攻略範囲では上級コースの9〜11Fと鬼ヶ島の9〜12Fにしか出てこない。マゼルンで合成したいときは、これらのフロアでねばるように。



⬆上級コースならすぐに出会えるはず。



➡合成のときは離れた場所からアイテムを投げよう。

モンスターリスト

得情報コラム

ダンジョンには店主と行商人がいる

中級コース以降になると、ダンジョン内に行商人や店主が登場する。特に鬼ヶ島では、行商人や店主が売っているアイテムの中に強力なアイテムが含まれているぞ。



➡行商人はアイテムを割引券に変えながら移動する。



⬆鬼ヶ島へはギタンを持って入ろう。

風来人心得　材料の土をアイテムとして使うと作れる土人形は、材料の質がいいほどＨＰと攻撃力が高くなる。しかもシレンの近くに土人形がいる場合、モンスターは土人形を優先的に攻撃する。シレンの身代わりに使えるが、敵が土人形を倒すとレベルアップしてしまう。状況を考えて作るようにしよう。

開発者だけが知っている『シレン2』㊙ネタ

開発者インタビュー

攻略特集最後のパートでは『風来のシレン2』の生みの親である、チュンソフトの中村光一社長とディレクターの冨江慎一郎さんに話をお聞きした。開発者だけが知っている秘密の情報もゲットしたぞ！

いろいろな"挑戦"を盛り込めた『風来のシレン2』

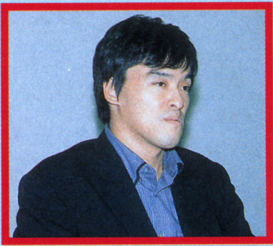
──大ヒットおめでとうございます。編集部でも、仕事もせずにみんなプレイしています。

中村：ありがとうございます。『シレン』は、『不思議のダンジョン』の中でも、毎回チャレンジングなシステムを採り入れる、という意識がありまして。今回も、土偶やもののけ王国など"遊びの幅"を広げる要素を盛り込みました。

──"印"という形で、草や巻物などを組み合わせる合成システムも新しくなりました。

冨江：印については、とてもうまくいったと思います。合成できるものに制限をつけるということと、重ね合わせで何かが起きるようにしようということを中村のほうから言われまして、アレコレ試行錯誤した結果生まれたのが、"印"というシステムです。特定の印を重ね合わせることで「違うアイテムに変わる」なんてこともあります。合成に関しては、とにかくいろんなパターンを試してほしいですね。

中村：開発スタッフもそうなんですけど、みんな何を合成するのかが違うんです。合成しだいで、プレイスタイルも変わってくる。そういう意味では、"遊びの幅"が広がった要素ですね。



チュンソフト代表 中村光一氏

中村氏の合成パターン 剣

弟 弟 火 火 火

解説 弟をふたつ重ねておけば、回復対策は万全。HP満タンになりやすいので、火による炎もガンガン発射できる。攻守のバランスが見事。

初心者でもエンディングまでいけるさまざまな仕掛け

──N64ユーザーを意識して難易度の調整などに苦労された部分はありますか？

中村：初めて『不思議のダンジョン』シリーズをプレイするような初心者の方でも、エンディングまでいけるように調整してあります。

冨江：やられてしまったときに装備していたアイテムが形見の壺を入手することで戻ってくる、というのも初心者に向けた救済措置ですね。

中村：鬼ヶ島攻略中にやられてしまったときも、装備していた剣と盾はマーモが届けてくれます。

冨江：ついていた印がなくなってしまったり、性能がダウンしてしまうんですけどね。

──ケンゴウにはじかれたアイテムは、谷に落ちてしまうとなくなってしまいますよね。

冨江：あれだけは救済措置がないですね（笑）。うしろにヒマキチがいるときに、ケンゴウにはじかれると、ヒマキチが投げ返して「敵にぶつける」という形で盾がなくなってしまうし。

中村：アレは本当に最低（笑）！



ディレクター 冨江慎一郎氏

冨江氏の合成パターン 剣

三 弟 弟 幸 眠

解説 三弟幸というのが、冨江さんの基本合成とのこと。とりあえずこれだけあればオールマイティに活躍してくれる。あとは好みで眠。

やり込み度はシリーズの中でも最高レベル！

──エンディングまでの敷居は低めですが、そこから先の隠しダンジョンのやり込み度が、今までとくらべると、とても高いですよね。

中村：もののけ王国なんかも、10匹ぐらいモンスターを集めるのは簡単なんですが、コンプリートさせようとすると、めちゃくちゃ頭を使わなくちゃならない。隠しダンジョンはほかにも、たくさん……ありますしね（笑）。

冨江：今までのヘビーな『風来のシレン』ファンにも、たっぷりと楽しんでいただけるようになっていますよ。

ハードと合わせて買ってもソンはさせません 中村氏

満足できるデキです。ぜひプレイしてほしい 冨江氏

開発者が語る㊙テク とうしの腕輪と火で遠距離攻撃

火の印をつけると炎で遠距離攻撃できる。とうしの腕輪をつければ、マップ上に表示される赤い点を目印に、画面の外にいる敵を炎でガンガン攻撃することができるぞ。HPさえ満タンならば何発でも撃てるので、矢のように消費量を気にしなくてもいい。ただし、敵だと思っていたら行商人だった、なんてこともあるので、炎を発射したあとはあまり油断しないようにすること。



⬆マップを頼りに、接近される前に攻撃。何もアイテムを消費することなく倒せる。

開発者が語る㊙テク 非常食としてか＋使い捨ての剣

使い捨ての剣にかつおぶしを合成してかをつけると非常食となる。使い捨ての剣はあらかじめ＋35の能力があるので、かを合成すると40回分かじることができるのだ。1回かじったときに30％しか満腹度は回復しないけれど、アイテム欄は1コしか消費しないので非常食としての役割はバッチリ。隠しダンジョンを攻めるときは、ぜひ1本持っておきたいアイテムといえるんじゃないかな。



⬆使い捨ての剣じたいはレアなアイテムなんだけど、食料問題は重要だしね。

風来人心得 村人との会話や、ローソン限定発売の"シレンスナック"を買うことで入手できる"おまじない"は、入力すると強力なアイテムがもらえるパスワード。ただし、このおまじないは1回入力すると、その風来日記では二度と効き目はない。チャンスは一度だけなのだ。



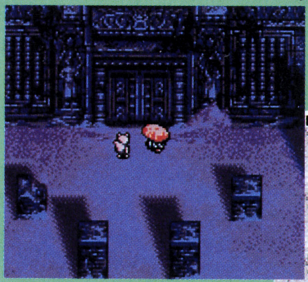
シレンの旅はまだまだ続く GBCで新たな冒険へ!!



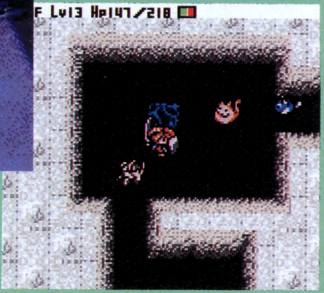
GB	チュンソフト
発売日未定	
価格未定	容量未定
RPG	1人用

バッテリーバックアップ
GBカラー専用

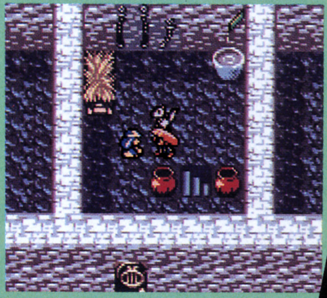
N64版の『シレン2』が発売された直後、編集部に新たな情報が飛び込んできた。GBCの『風来のシレンGB2』の写真が公開されたのだ!! 今回の不思議のダンジョンは、砂漠の魔城が舞台だ。新しいシリーズが生まれるたびに、新たなアイテムやシステムが組み込まれるこのシリーズ。はたして、『風来のシレンGB2』にはどんな新要素が加えられるのだろうか？ 新情報が入りしだい、みんなに伝えていくので、待っていてくれ。



⬆あやしい入り口。この先に不思議のダンジョンが…!?



➡うっ、モンスターに囲まれちまった。切り抜けられるか？

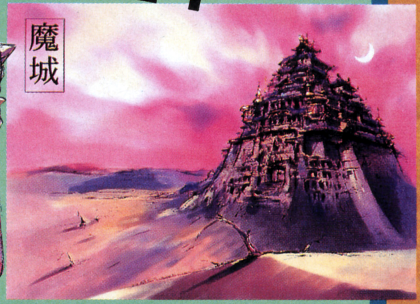


⬆ここは地下牢。シレンとコッパの前にいる人物は、いったい何者だ？

新たなワナやしかけがイッパイ!

砂漠にそびえる魔城が不思議のダンジョン





魔城

なつかしい仲間 ペケジとお竜が登場!!

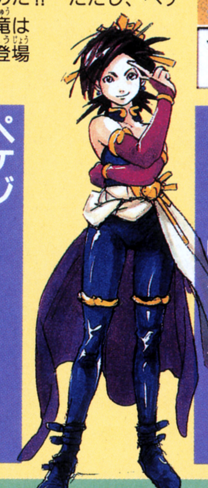
SFC版の『風来のシレン』をプレイした人なら、懐かしいはず。なんと、ペケジとお竜が登場するのだ!! ただし、ペケジはシレンと行動をしたがるものの、お竜はどうなるのか現時点では不明。せっかく登場するんだから仲間になってほしいな……。





ペケジ

シレンのことを「アニキ」と呼ぶ、自称「シレンの弟」。前作では、シレンを殴ったり、お腹を減らしたりと、冒険のジャマ(?)ばかりしてたんだけど、今回はどうかな？



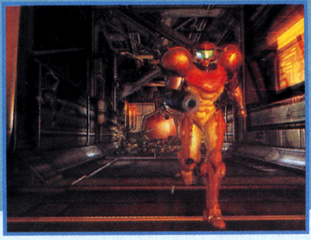
お竜

狙った獲物は逃さない（ペケジとくらべると）心強い仲間だったお竜。複数のモンスターを同時に攻撃する「目つぶし技」で今回もシレンの冒険を助けてくれる？



 今までシレンの冒険の出発点となる場所は、どれも田舎な雰囲気の小さな村っていう感じだったけど、今回はちょっと違うみたい。エキゾチックでカラフルな建物に人々でにぎわう城下町と、村というよりは街という感じ。イロイロな人たちがシレンの冒険に関わってきそうだね。

電撃 NINTENDO GAMECUBE™



ニンテンドー ゲームキューブ

Dengeki NINTENDO GAME CUBE



任天堂の究極次世代ハードをトコトン応援する！

ゲームキューブに関するさまざまな情報をカバーする、電撃ニンテンドー　ゲームキューブ。豪華な顔ぶれのさまざまなコメントを紹介する中での目玉は、9月8日に行われたアナリスト向け説明会での山内社長の発言だ。ゲームキューブの今後の戦略など、次々と飛び出すコメントから目が離せない!!



アナリスト向け説明会で発言!

山内社長がゲームキューブについて語った 3つのポイントと今後の戦略

Yamauchi Hiroshi

このほかにもこんなことを発言

現在の日本のソフトは世界に通用しない!?

21世紀のソフトは世界で支持されなければならない、というのが山内社長の主張。国内のみでヒットし、シリーズを重ねる『ドラゴンクエスト』は日本のマニア向けと切り捨てた。続編ばかりで進歩がない現状への危機感からの発言とはいえ超過激。

ゲーム業界は存亡の危機におちいっている

重厚長大な大作が飽きられているのに、新しい楽しさと完成度の高さを追求するというゲームの本質がなおざりにされていると、山内社長は語る。また、この発言に直接反論せず陰でものを言う、業界の体質にも問題があるとも指摘しているのだ。

ポケモンの全世界的なキャラクター展開

来年から世界の主要都市にポケモンセンターを開設。土地ごとのオリジナルグッズを作って全世界にネット販売するというものだ。長中期戦略の一例で、ポケモンをディズニーのような世界的キャラにする狙いがあると見られている。

ゲームキューブは世界一の娯楽を提供するためにある

ゲームキューブについて、「クリエイターがすべてのアイデアや仕掛けを簡単にスムーズに実現できる最高のハードウェア」と表現。これは、ゲームキューブが任天堂の「ゲームの真髄は軽薄短小」という主張に矛盾するハードである、という意見への反論として使われたものだ。実際、N64の1/10程度の機材費で開発が可能と、ゲームの作りやすい環境は整えられている。N64の開発の難しさという弱点を反省点として、サードパーティなどのソフト制作の円滑化にもつながるだろう。

GBアドバンスと接続して遊ぶことが前提である

家庭用機と携帯機は別個のものではなく、つなげて遊ぶもの、というのが任天堂の考えのようだ。これはゲームキューブとGBアドバンスのソフト開発に対しても実行していくということを改めて示したのだ。このつなぐということについては、宮本茂氏も、最初からふたつのハードのつながりと広がりというコンセプトのもとに設計されている、と本誌11月号のインタビューで語っているぞ。具体的にどんな新しい遊びができるかは、ソフトの登場を待つしかないようだ。

アドバンスとの連動で新しいジャンルを生み出す

家庭用機と携帯機の連動では、GBの『ポケモン』とN64の『ポケモンスタジアム』を挙げる。しかし山内社長は、一度ウケたからと言って、2作め3作めは出さない、と明言。続けて、任天堂はゲームキューブとアドバンスの連動で、新しいジャンルを生み出す考えであると語ったぞ。同時発売ソフトからいきなり新ジャンルもありうる!?

解説 ゲームキューブでソフトハウスとの関係は？

8月24日に行われたゲームキューブの発表会では、N64の反省という言葉を使った任天堂。では、N64のときは違って、ゲームキューブではソフトハウスとの関係に変化はあるのか？　「ゲームソフトハウスとの関係は10年前、5年前、3年前と変わってきており、今回のゲーム機でも変わるが、具体的なことは言えない。やりたいという方は受け入れる。受け入れた上で駄作を作らないような話し合いをする」と答えるにとどまった。さらに「ソフトハウスの囲い込みによって任天堂に勝ったという状況はかつてあったことは認めるが、今は状況が変わっており、ソフトハウスを大量に抱え込めばいいわけではない」とも述べている。少数精鋭だったN64。はたしてゲームキューブは？

キューブの部屋 ゲームキューブの本体デザイナー、任天堂の芦田さんによれば、コンセプトは「フレンドリー＆ニュートラル」とのこと。多くの人に受け入れられるハードのデザインを追求した結果、一番シンプルでゲーム機としては斬新なキューブというスタイルに行きついたとか。

インプレッション Impression

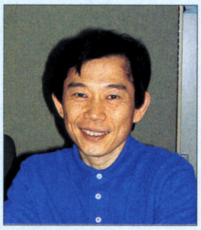
ゲームキューブをどう見るか いろんな人に聞いたぞ

超話題のハードにクリエイターはどんな感想をもったのかな。興味津々。



●チュンソフト代表
中村光一さん

ゲームキューブは作りやすい印象を受けました。今までのハードには、やはり何らかの制限があったのですが、このハードは何でもできてしまう感じですね。なので、これからのソフト開発は、制作者側で制限を見つけて作らないと、収拾がつかなくなってしまいそうです。またマリオを128体同時に動かしたデモは、とても説得力がありましたね。高スペックのぶん、ゲームそのものの作り込みに時間をさけそうなので、ゲームキューブにはとても期待しています。作ってみたいハードですね。





●キャメロット代表
高橋宏之さん 秀五さん

スペースワールドではルイージの映像が印象に残りました。単にリアルな人間を描くハードというよりは、有機的な表現、ゲームとして根づいた表現を任天堂が追求しているのがわかり、これならぼくらも貢献できるのではないかと思っています（宏之氏）。コントローラにも好感を持ちました。十字キーと３Ｄスティックを同時に使えるのがうれしいです(秀五氏)。

CHECK
問屋さんはゲームキューブをこう見る

任天堂の商品は、ゲームボーイカラーを中心に今絶好調です。このクリスマス商戦は、N64の良質ソフトもたくさん加わり、最高潮になると思います。ですから、商売を考えると、ＧＢアドバンスやゲームキューブという新商品は、われわれにとっては、まだ早い。まだ既存の商品が売れるのに、任天堂さんはどうして出すのかな、ちょっともったいないなあ、と思っています。新商品が売れるかどうか、と聞かれれば間違いなくミリオンという単位でヒットする商品です。任天堂さんは、ＧＢアドバンスとゲームキューブをつなげていくことを考えているようですから、ＧＢアドバンスが売れれば、ゲームキューブも売れることになると思います。（アジオカ社長・味岡源太郎さん）



⬆ＧＢアドバンスとつなげられることで、ゲームキューブも売れると問屋さんは見ている。

CHECK
いろんなところにこだわりが見えるゲームキューブ

前面部分を拡大してみると……

任天堂がこだわったのはなにもキューブというカタチだけじゃない。例えばゲームキューブの前面のデザインは、ふたつのコネクタが目、デジカードのスロットが口に見えてちょうど顔がふたつあるように見えるよね。こんなところも、なるべく変な顔に見えないように何回もデザインし直したんだって。パーツごとに何枚もスケッチを描いて決めたっていうからスゴイよね。いろんなことを考えて作られたゲームキューブ。ほかにもよーく見れば細かなこだわりが発見できるかも。





⬆ロボットみたい顔がふたつ。こんな細かいところもこだわって作っているのだ。まゆ毛もしっかりあります（笑）。

ホーラ、顔がふたつあるでしょ

任天堂に一問一答 直Q勝負!!

Part1 パート1

ゲームキューブについて、任天堂にスバっと聞いた一問一答。回答は、すべて任天堂・広報室より。

Qゲームキューブの略称や開発内部での愛称などあれば、教えてください？

——今のところ統一的な愛称は決めておりません。ユーザーの皆様の間で自然発生的に出てきたらいいなと考えています。

Q本体の取っ手は、ハードを持ち運んで利用するために付けたの？

——電池では使用できませんので、屋外での利用は前提にしていません。21世紀の「家庭内ゲーム環境」を考えた場合、ゲーム機はテレビの下のラックに固定されているものではなく、部屋から部屋へ、友だちの家にも比較的簡単に持って行けるべきだと考えたためです。

Qゲームキューブは、アドバンスとつなげることを前提として、ソフト開発をする、の意味は？

——ゲームキューブとゲームボーイアドバンスは、それぞれ据置型、携帯型ゲーム機市場で新たな娯楽を創造するために開発された全く別の道具であり、一方ふたつをつなぐことで全く新しい娯楽の創造を実現可能にするシステムです。つまり、それぞれがそれぞれの市場でメインになり、一体化することで全く新しい遊びを実現するものです。より楽しい環境が創造できるものと期待しております。

Q同時ソフトは５本ということですが、どうやって決めるの？

——当然仕上がりをみてから決めます。いわゆるシリーズものも数作、ハードと同時発売に向けて開発中ですが、何が出てくるのかはわかりません。また、今までになかったタイプのゲームも開発中ですので、果たしてそれが一般的に受け入れられるものかどうかも未知数です。実際、動いているゲームをお見せできるのは来年５月にロスで開かれるＥ３ショウになると思いますが、どうか楽しみにしていて下さい。

キューブの部屋 ゲームキューブには、取っ手がついているよね。これはテレビのそばにあった本体を、取っ手を持ってひょいっと手元においてプレイする。そんな気軽な使い方ができるデザインの演出だとか。こんなところにもフレンドリーなコンセプトが生かされているのだ。

ハード Hard Wear 他機種の次世代機と比較してみると

激化する次世代ゲーム機の能力を比較。どんな特徴があるか、一目瞭然！

【PS2】



DATA

■発売日
'99年3月4日

■価格
¥3,9800

■主なスペック
・PSとの完全互換
・強力なポリゴン演算
・大容量DVD－ROM
・DVDビデオ再生

互換性を保たせながらDVDビデオも観られる!

ナンバー1シェアを誇るPSとの互換性を保ちながら、強力な演算と描画能力を誇る次世代機の筆頭。この3機種で、すでに発売されているのはPS2のみで、ゲーム機としてのみならずDVDビデオも再生できる強みを生かしてじょじょにシェアを伸ばしつつある。次世代機の中で、画像の表現能力が一番高いとされている。

【総まとめ】

ゲーム機としてのスペックがほとんど横並びという中で、すでに発売されシェアを伸ばしつつあるのが最大の強み。DVDビデオが再生できる点も魅力で、ビデオセールスでDVDがテープを抜いた原動力となった。ただ、PS2専用ソフトに決め手がなく、ソフトが作りにくい、開発費がかかるといった欠点克服が課題。

【X BOX】

DATA

■発売日
'01年秋予定

■価格
未定

■主なスペック
・PS2に勝るとも劣らない画像描画能力
・ネット機能やハードディスクを標準装備

あのマイクロソフトがゲーム業界に殴り込み

Windows（ウインドウズ）で有名なマイクロソフトが、独自のノウハウと整備された開発環境を引っさげてゲーム業界に参入。この3機種の中では唯一ハードの実機が発表されていないので、なにかと謎が多いマシンだが、発表ではPS2以上のパフォーマンスを発揮するハードだという。通信にも強いのが特徴だ。

【総まとめ】

標準でモデムやハードディスクが内蔵され、通信にも力を入れたゲーム機であることは確か。わかりやすく表現すると、PS2並の能力を持ったドリームキャストのようなマシンかな？　ソフト開発も比較的容易で、コナミといった大手サードパーティ獲得にも余念がない。日本人にウケるかどうかは、ソフトしだい。

【ゲームキューブ】



DATA

■発売日
'01年7月予定

■価格
未定

■主なスペック
・スペックを発揮しやすいハード設計
・機能はゲーム機に特化
・コンパクトなボディ

ゲーム機としての機能だけを追求したマシン!

ゲーム機として不必要な部分を徹底的に排除し、純粋にゲームをプレイするために特化された任天堂待望の次世代機。DVDビデオ再生機能や、ハードディスク搭載といったサブオプション的なものはなく、強力なCPU（ゲッコー）とシステムLSI（フリッパー）、コンスタントに高速アクセスできるメモリをぜいたくに搭載した。

【総まとめ】

コンスタントに高性能を発揮できるように設計されたハードなので、「初期のソフトはハードのパフォーマンスを出し切れない」という他のハードにありがちな欠点が出にくい。任天堂初の光メディアを記憶媒体としたという面も注目の的。ゲームソフトオンリーで勝負すれば、ラインナップしだいで大ブレイクの可能性。

任天堂に一問一答 直Q勝負!! Part2 パート2

Qゲームキューブは、SFCやN64とつなげられますか？

――それはできません。

QN64は、ソフトが2～3か月に1本しか出ないなど、ユーザーにとってはガマンを強いられるハードでした。ゲームキューブでは、これをクリアする明確な対策がありますか？

――駄作が増えても仕方がありませんが、一定間隔で良質ソフトが出てくることは重要です。8月24日に幕張で開いた発表会でもお話ししましたが、ニンテンドーゲームキューブはN64の反省に立って、ゲームクリエーターが本当に開発しやすい、アイデアを実現しやすいハードに仕上げておりますので、N64のときの様なことはないと思います。

Qサードパーティへの開発環境は、N64よりオープンに？

――ソフト開発自体がN64にくらべて楽になりますし、開発ツールに関しても使い勝手の良いものを用意していきます。

Q開発機材の配布は進んでますか？

――ハード投入時ソフトは任天堂自社内とセカンドパーティが中心となって開発を行っております。開発ツールとひと口に言いましても、様々なバージョンがありますし、最終バージョンのものをできるだけ早い時機に、希望される数量だけ提供できるよう手配中です。

QN64で企画中のものを、ゲームキューブへと企画変更することは、テクニカル的に簡単なこと？

――例えば8月24日の発表会でお見せした「128人マリオ」のデモは、N64のマリオキャラクターのデータを流用しております。そういったデータの流用は可能ですが、プログラム自体は別途組まねばなりません。

Qサードパーティへの支援みたいなものは考えていますか？

――具体的なお話はできませんが、きめ細やかなサポートをしていきたいと考えております。

キューブの部屋 またまた芦田さんによると、デイスクのコンパクトなサイズをデザインに反映させたい、そんなところから上から見たサイズをなるべく小さくするということで、この形になったとか。ハードに厚みが出たのは、このほうがコストを低くして、価格を抑えられるからなんだって。

特徴 FEATURE 今いちどゲームキューブの情報をチェックしてみよう!

発表されたゲームキューブの情報を整理し、編集部独自の分析をまじえて紹介する。

発売日 来年7月発売予定だけど…

本体初公開と同時に発売日も決定(後に延期)したN64と違い、発売日は確定しなかった。過去の例からみても、ソフト開発の影響で発売が遅れる可能性はかなり高いだろう。ちなみにN64は初公開の約7か月後に発売された。



編集部の見方 次回発表の機会は来年5月のE3ショウ。ここで正式な発売日が発表される? ただ、発表してもソフト開発しだいで日程は流動的。

媒体 独自企画の8cmディスク

DVDと同じ光ディスクで、サイズはシングルCDと同じだ。容量はCD-ROMの2倍以上に相当する、1.5ギガバイト。これは『スーパーマリオ64』187個分の大容量なのだ。ディスクドライブはアクセスの速いCAV方式を採用。メモリ性能の高さと相まって、アクセス待ちの少ない環境を実現した。



編集部の見方 独自規格採用の理由は、本体サイズに合わせる、ゲーム開発に最適な容量というほかに、違法コピーを防ぐ狙いがあるのだ。

開発ソフト 同時発売ソフトは5本!!

ソフト開発は任天堂と国内外のセカンドパーティ十数社で進められていて、その中から5本が本体と同時発売の予定だ。同時発売が3本のN64よりは選択の幅が広がるってわけ。ラインナップは来年5月のE3で発表されるぞ。



編集部の見方 N64初公開時はソフトの画像が多数流されていた。SFC以降、必ず本体と同時に発売される『スーパーマリオ』の最新作は当確?

コントローラ アナログスティックが2本、振動センサー内蔵

N64のⒸボタンユニットは、Cスティックというアナログスティックに変化。これにより左右の手でアナログ操作が可能になるぞ。また、振動機能は本体に内蔵され、電池も不要になったので軽くなるはずだ。



編集部の見方 N64の時も独創的なデザインながら操作性の良さも文句なしだった。今回も実際に扱えば、想像以上に使いやすいのでは。

価格 ハード、ソフトとも価格は発表せず

発売日同様、残念ながら具体的な発表には至らなかった。とはいえ、「子どもさんにも買っていただける価格設定にしたい」(任天堂・今西広報室長)ということから、N64発売当初と比較しても大差のない価格になると思われる。ソフトメーカーへのアンケートでも、3万円以下という希望が3/4を占めていたぞ。ソフトについては、メディアコストの安い光ディスクを採用したことで、「結果として安くなることはあるかもしれません」(同氏)とのこと。メーカーサイドでは5,000～6,000円という意見が2/3を占めた。

編集部の見方 GBアドバンスとの接続を考えると、ふたつのハードの合計額がPS2を超えると厳しい。もっと安いにこしたことはないけど。

素朴な疑問 ゲームキューブのコントローラのⒶⒷボタンはなぜ特別な色!?

Ⓐボタンを取り囲むように新配置されたⒷⓍⓎの各ボタン。ゲームキューブのコントローラのことだけど、よーく見るとⒶとⒷはやけにカラフル。Ⓐはわかるにしてもなぜⓑにも? いや、どちらかというと、なぜⓎとⓍはカラフルじゃないのか。理由はないのかもしれないけど、とても気になりました。

ハイ、それだけです。



⬅Ⓐを中心にⒷ、Ⓨ、Ⓧを配置する独特のフォーム。この形を活用したゲームの登場が待たれる。同時押しもラクチンだが…。

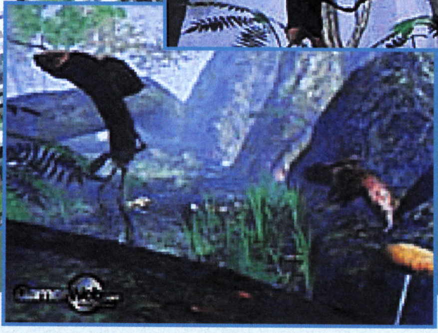
SCOOP スクープ!!! 海外サイトで見つけたゲームキューブソフト映像

この画面はニンテンドーウェブというサイトで発表されたもので、タイトルは『Rebirth』。これらの映像はじつは、ゲームキューブの発表会場で実際にデモとして流れていたもの。このほかにも「Cube Racing」「Too Human」といった画面がゲームキューブの映像として紹介されているぞ。URLは[http://www.nintendoweb.com]だ。



海外でも話題騒然! ゲームキューブの実力は国境を超えて認められた





究極の携帯ゲーム機情報ならココにおまかせ!

電撃ゲームボーイアドバンス!

Dengeki GAMEBOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE



発売まで151日（10月21日現在）

とうとう始まったGBアドバンスコーナー。3／21の発売まで、どこよりもくわしくGBA情報を追いかけていきます！

TGSで発見&体験!! GBA新作タイトル多数出展

9月23～24日に東京幕張メッセで行われた東京ゲームショウ（TGS）2000秋。8月に行われた任天堂スペースワールドに続いて、GBアドバンスのソフトが多数出展され、プレイすることが可能だったぞ。特にソフトが多かったのがコナミブースで、スペースワールドには出展されなかった『悪魔城ドラキュラ』やオドロキの『パワポケ3』、さらにまだヒミツのソフトなど計8タイトルが出展され、人気を博していたのだ。そのほか『ウイニングポスト』『ドラえもん』など初めてプレイが可能になったソフトもあり、GBAファンには大満足なイベントだったぞ。どのソフトも完成度が高く、発売まで待ちきれない!?



⬅大きなモニターでのプレイはできなかったものの、実機が多数出展されていたコナミブース。某携帯ゲーム機も出展されていたものの、画面の美しさの差は歴然。



➡カプコンブースには『ロックマンＥＸＥ』が展示。このほかハドソンブースでもGBAが大々的に展示されるなど、開発を表明しているメーカーではかなり力が入っていた。

『パワプロクンポケット3』深～く静かに開発中!!

パワプロファンに朗報!!

なんとあの『パワポケ』シリーズ第３弾、『パワプロクンポケット３』がTGSに出展されていたぞ。実機で展示されていて、対戦モードとサクセスモードのさわりの部分がプレイ可能だったのだ。サクセス部分のくわしいレポートは右のコラムを見てもらうとして、対戦部分で従来の『パワポケ』シリーズと大きく変わったのが守備がマニュアルになったこと。これはGBアドバンスになってボタンが増えた結果、送球時の塁の指定にⓁⓇボタンを使うなど『パワプロ』ならではの操作ができるようになったのが大きいのかも。今まで、COMのクセのある守備に泣かされてきたキミも、対戦で実力が発揮できそうだ。ただし、十字キーの大きさがGBのままなので、相変わらずややや打ちにくいのが残念かな。画面写真の公開や発売日等の公式な発表はまだだけど、『パワポケ』シリーズの伝統どおり、春に発売されるとうれしいよね。



⬆『２』でもひそかに登場したプロペラ団。今度は大々的に登場するようだけど…。

極私的プレイレポート 今度はプロペラ団が暗躍!?

今度のサクセスは『パワポケ』１作めの主人公が再登場。『２』で語られたように、あののりかと結婚した後事故で死亡し、そしてサイボーグとして（！）復活したところから始まるのだ。今回のプレイの目的は人間の体を取り戻すこと。そのためにアルバイトしてお金を稼がなければならないのだが…。プロペラ団と新たに結成されたネオプロペラ団の抗争、そして亀田くんの復活など、ファンなら気になることばかり。ますます野球と離れていく恐ろしい『パワポケ』（笑）、いったいどんなサクセスになるのか!? ちなみに、プレイをしたかぎりではアルバイトは野球と関係なかったのですけど…。



赤田勲氏
KCEO CS事業部副部長(野球PROプロデューサー)

もう知ってるとは思うけど、パワプロクンポケットの最新作は、GBAで制作しています。ゲームショウで初めて公開し、一部の人には見てもらえたと思います。ＧＢＡならではの綺麗なグラフィックでパワプロクンポケットは生まれ変わります。このパワプロクンポケット３に熱い応援を!! お便り、メールなど待ってます。（もしかしたら、いいことがあるかも……!?）

Play Impression SPECIAL

TGSでさわった感想教えます GBAソフト ここが楽しい!! ここがイヤ!?

TGSで出展されたなかで、前号紹介できなかったソフトのインプレッション（感想）を紹介。

コナミワイワイレーシングアドバンス



●コナミ
●発売日未定
●価格未定
●RCG
●1～4人用

いわゆる『マリカー』タイプの4人対戦可能なＲＣＧ。まだバランスはとれていないだろうけど、カートごとの特徴がかなりはっきりしているので、選択が重要になりそう。個人的にはキャラがしゃべるのも○。

ゴルフマスターAGB



●コナミ
●2001年春発売予定
●価格未定
●SPG
●1～4人用

２度押しでゲージを止めるという、王道まっしぐらな操作がうれしいゴルフ。実名プロでプレイできるのもイイカンジです。ちなみに杉原輝雄を選んだら、やっぱりドライバーは飛ばなかった。うーん、リアル。

モンスターブリード



●コナミ
●発売日未定
●価格未定
●SLG
●1～2人用
●モバイルアダプタGB対応

育てたモンスターに指示して戦わせるリアルタイムのSLG。TGSバージョンでは戦闘のみのプレイ。指示内容は5択程度、モンスターも6体程度なので、SLGなのにプレイは簡単。後は育成面の深さ・楽しさに期待。

悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン（仮）



●コナミ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●1人用

最初はキャラの小ささにとまどったが、操作感はバツグン。逆にキャラが小さいぶん画面が広く感じられ、ＧＢにはない爽快感が味わえた。『ドラキュラ』シリーズならではの難易度の高さも健在のようだ。

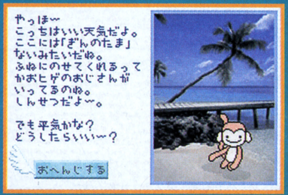
スターコミュニケーター



●コナミ
●発売日未定
●価格未定
●SLG
●対応人数不明
●モバイルアダプタGB対応

宇宙生物スタコミを育成するところだけプレイしたけど、なでたり遊んだりといったコミュニケーションをアイコンで選ぶだけのシンプルなシステムで、だれにでも簡単に遊べそう。ほかのキャラもかわいいです。

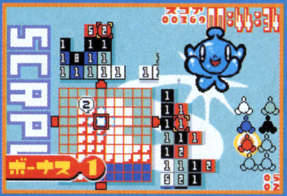
メールでキュート



●コナミ
●発売日未定
●価格未定
●AVG
●対応人数不明
●モバイルアダプタGB対応

絵ハガキの交換でストーリーが進むという斬新なシステム。さらにキャラもたくさんで面食らったが、思った以上にシンプルで、スムーズにプレイできた。かんじんの通信機能で遊べなかったのは残念。

ハテナサテナ



●ハドソン
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●対応人数不明

いわゆる数字だけの『ピクロス』に色の要素が加わって、もう少しアタマを使うようになった感じ。やさしい面しかやっていないものの、短時間で熱中できるので携帯ゲームとしてはピッタリの印象を受けました。

桃太郎まつり



●ハドソン
●発売日未定
●価格未定
●RPG
●1人用

たんなるミニゲーム集ではなく、ちゃんと『桃伝』＝RPGしてました。もちろん、それぞれのミニゲームは、『マリパー』のように、シンプルで熱くなれるものばかり。対戦プレイだとより楽しくなりそうです。

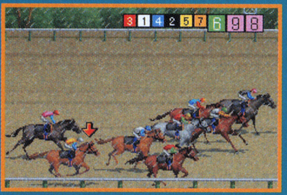
森田将棋あどばんす



●ハドソン
●発売日未定
●価格未定
●ETC
●1～2人用
●モバイルアダプタGB対応

さすがにアドバンス、思考時間はGBのものよりダンゼン早い。駒も見やすいし、これで携帯機でもストレスなく将棋が指せそう。ただ、難易度の設定は忘れたけど、COMがやたらと弱かったのは気のせい？

ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス



●コーエー
●発売日未定
●価格未定
●SLG
●1人用

移植としては『4』なのかな。プレイして驚くのがやはり画面の美しさ。また、レースシーンでも、自分の馬がわかりにくい欠点はあるものの、16頭立てのわりに遅くならず、十分なクオリティでした。

ドラえもん（仮）



●エポック社
●2001年春発売予定
●価格未定
●ACT
●1～4人用
●モバイルアダプタGB対応

オーソドックスな2DACTです。通常のフィールド面のみのプレイでしたが、普通に進むのにもキャラを入れ替える必要があるなどN64版に近い感じがします。また会場では声がよく聞こえなかったのが残念でした。

号外情報 そのほかいろいろあるハズなんだけど…。

コナミの紹介できないソフト以外にも、サードパーティでは開発中のものがあったハズなんだけど、通常イベントであるようなビデオや写真での出展はなし。これは、実機で紹介しないと画面の美しさが伝わらないということで、プレイ可能な段階じゃないものは出展したらしいぞ。たしかにあの液晶画面で見ないと、わからない美しさがあるものね。

GBアドバンス ウワサのウワサ 次のページのインタビューで、高橋宏之氏は「携帯機であることを意識せずに、すごいRPGを作りたい」と語っていた。携帯性と高スペックのどちらを優先させるか、ソフトによって大きく分かれるかもしれないね。

KEY MAN OF GBA CHAPTER.1 ソフトメーカーの声

『黄金の太陽』のキャメロットに聞く

「RPGメーカーとしての意地にかけて作り込みます」



『黄金の太陽』でGBAのスゴさを体感させてくれたキャメロットにお話をうかがった。

SWに出展したものはそのまま生かされます

——スペースワールドで『黄金の太陽』をプレイしてその完成度にビックリしたのですが、かなり前から開発されていたのでしょうか？

高橋宏之氏（以下高橋兄）：そうですね、かなり以前からいろいろ触って研究はしていました。それで、8月のスペースワールドに急きょ出展することになって、あわててきちんとした形に作り始めたったといった感じでしょうか。

高橋秀五氏（以下高橋弟）：ちょうど出展の打診があったころに、GBAというハードの特性をつかみはじめていたので、いいスタートのきっかけになったと言えますね。どうしてもきっかけがないと、いろいろ試すことが中心になって開発作業が進まなくなるんですよ。

——かなりできあがっていた印象を受けました。

高橋兄：あれはスペースワールド用にむりやり作ったものではなくて、実際のゲームの一部を抜き出したものなんですよ。

高橋弟：実はダンジョンパートを進めるとすごいイベントシーンが見られたはずなんですけどねぇ。でも、そこまでたどり着くのに最低でも15分ぐらいかかっちゃう。スペースワールドでは5分しかプレイできないのにね（笑）。

いいものを作ろうとすると開発はたいへんです



——実際に開発してみて、どんな印象ですか？

高橋弟：正直かなり習熟が必要だと思います。たとえばポリゴン表現はできないのですが、うまく使えば3D表現も可能なんですよ。戦闘シーンも3Dで計算して2Dで表示しています。

高橋兄：SFC以降、だれでも簡単に作れるハードというものはなくなったと思います。PSが作りやすいハードといわれますが、マシン能力を最大限に引き出すためにはやっぱりたいへんなんですよ。作り出しのハードルが低いだけで、いいものを作ろうとしたら苦労はどのハードもいっしょです。そういう意味ではGBA開発もたいへんだし、開発者の技量と情熱の差がはっきりと現れると思います。

高橋弟：また、ロムカセットということで容量の問題があると思います。高性能のマシンだからといって、何の工夫もなくクオリティを上げていくと、容量がいくらあっても足りなくなる。今までのノウハウが蓄積されていないソフトハウスだと苦労するかもしれませんね。

——では最後に意気込みをお聞かせください。

高橋弟：任天堂ファンの方はぼくら（キャメロット）をSPGの会社だと思ってらっしゃるでしょうが、実はRPGメーカーなのです。その意地にかけて作り込みたいですね。あと、『シャイニング』ファンの方、お待たせしました（笑）。

高橋兄：このソフトで、ぼくの考える「RPGはこんなものだ」というものが見ていただけると思います。さらに、GBAのポテンシャルをも実感していただけると思いますよ。

お話をうかがった方々



高橋宏之氏

キャメロット社長。代表作は『シャイニング』シリーズ『マリオテニス』など。シナリオも順調だとおっしゃってました。



高橋秀五氏

キャメロット副社長。ちょうどうかがったときは『マリテニGB』制作の最終盤。お疲れさまです。

CHECK 1 物語のカギをにぎるエナジー

重要な役割を担いそうな"エナジー"。どんな意味を持つのだろう。「ドラマティックなRPGにいかに自由度を持たせるか、それが課題です。そこで"エナジー"というものを登場させたのです。これは魔法みたいなもので、ユーザーが考えながら集めたり・使用する必要があります」(宏之氏)。



↑ダンジョンでは仕掛けをクリアするのにも必要だったエナジー。いろんな種類やそれに応じた役割があるらしい。

CHECK 2 モバイルゴルフについて

『モバイルゴルフ』についてもうかがいました。「かなりできあがっています。もちろん通信しなくても楽しく遊べるということが前提です」(秀五氏)。「通信に対する手ごたえはありますね。単に配信するものではない、世界が広がるような楽しい企画の準備が進んでいます」（宏之氏）。



↑『マリオゴルフGB』みたいなシステム？

GBアドバンスのソフト情報は次のページから!!

ウィニングポスト

for ゲームボーイアドバンス

コーエーの人気競馬ＳＬＧがＧＢＡに出走決定！携帯ゲーム機でもその奥の深さは健在なのだ。

GBA	コーエー	バッテリーバックアップ
2001年春発売予定		
¥3,980	容量未定	
SLG	1人用	





2001年度版レーシングプログラム対応 海外、地方レースもバッチリ！

ジャパンカップダートの新設などの変更点にもしっかり対応。海外、地方の主要な重賞レースにも出走可能で、ワールドワイドな競馬を実現しているぞ。愛馬を欧州や北米の三冠レースに出走させるなど、スケールの大きい挑戦ができるのがこのゲームの魅力！



↑→向こう正面、最終コーナーから直線、そしてゴール前。GBAの液晶画面が競馬中継を再現する。

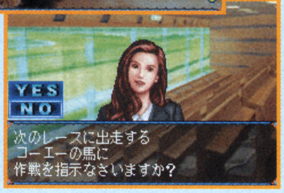
TV中継風のリアルレース！

馬主の視点でプレイする競馬SLG最新版

この競馬ＳＬＧの特徴は、会話を中心に進行する点にある。馬を生産、所有し、レースに勝つのが目的だけど、そのためには人々との交流で信頼を得、行動範囲を広げていくことが大切なのだ。また、プレイヤーは馬主なので、調教やレース選択は調教師が判断するという、初心者に優しいプレイスタイルも魅力。慣れてくれば生産者になったり細かい指示も可能だぞ。



↑関係者との対話がプレイの基本だ。



➡指示できる領域はじょじょに広がる。

調教師 キミの所有馬を管理、トレーニングする

所有馬は自分で調教せずに調教師にまかせる。調教師はそれぞれに調教方針や主に騎乗依頼する騎手が決まっているのだ。プレイヤーが有望な仔馬を所有している場合、調教師が管理を申し出ることもある。

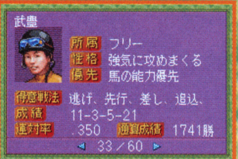




↑←愛馬の将来は彼らにたくすのだ。

騎手 東西の現役騎手26人が実名で登場！

レースで所有馬に騎乗する騎手。彼らには得意戦法や性格などが設定されている。馬の脚質に合った主戦騎手を選びたいところだ。





↑レース後のコメントは馬の性質を知るのに役立つ。

競馬サークルの人々総勢138人との交流からドラマが生まれる

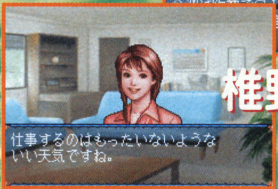
秘書 ゲームをサポートする秘書は好みで選べ

初心者をナビゲートする秘書は、ゲーム開始時にふたりから選べる。性格は対照的だけど、どちらもプレイヤーをしっかりサポートしてくれるぞ。好みで選んで問題なし。

佐伯 玲子

➡国会議員秘書の経験もある有能な女性。完璧主義。





椎野 はるか

⬅大学を卒業したての新米秘書で、人当たりがいい。

馬主 馬主仲間を増やせばいいことがあるぞ！



馬主仲間は牧場を紹介してくれたり、情報を教えてくれたりする。競馬場に足を運んで彼らと交流しよう。

牧場 未来のGI馬をチェックしよう



その牧場の生産馬の様子を見られる。プレイヤー自身も牧場を持てば種付けを行って、自分でも生産できるぞ。

シェイクモハメド殿下もビックリ! ゲームには最新の種牡馬データが入っているはず。最近引退したスーパーホース、グラスワンダーやスペシャルウィーク、エルコンドルパサーといった馬たちの子どもをゲーム中でひとあし早く生産して、父親の果たせなかった夢をかなえてみては？（種牡馬実績がないから登場しないかな）

『ロックマン』シリーズ最新作が装いも新たにGBアドバンスで登場！

ロックマンEXE（仮）



さまざまなハードで発売されてきた『ロックマン』が、新しく生まれ変わってGBアドバンスで登場するぞ！舞台は近未来。新しいロックマンは、電脳世界（ネットワーク）で活躍するプログラムなのだ。多発するネット犯罪、そして電脳世界で暴れるウイルスに、光熱斗とロックマンのふたりが立ち向かう！

GBA	カプコン
2001年3月発売予定	
価格未定	容量未定
ジャンル未定	1～2人用

バッテリーバックアップ
通信対応

今度の『ロックマン』は斬新なバトルが超アツイ!!

電脳世界でのウイルスとのバトルは、弾を避けつつ撃ちまくるという、ACT要素が強いものになっている。ロックマンはバトルフィールドの赤いマスを、上下左右に自由に動ける。この範囲内で、敵の正面に移動しロックバスターを撃ち込んだり、敵が発射した弾を当たる前にかわしたりするのだ。





⬆ロックバスターは、攻撃力は低いが連射がきくのだ。
⬅強力な火炎攻撃。当たる前に下へ移動してかわそう。

ネットバトルとは

ネットナビ（右ページの基礎用語講座を参照）を使って電脳世界で戦うことをネットバトルと呼ぶ。そもそもネットバトル自体の本来の目的はウイルスの駆除なのだが、その技術を修練するためにネットナビ同士を戦わせることもある。ただし、許可なく勝手にネットバトルをするのは禁止されている。基礎的な戦い方は学校の授業でも教えてくれるが、あくまで先生の立ち会いがなければ行うことはできない。なお、ネットバトルをする人のことを、ネットバトラーと呼ぶ。ちなみにネットバトラーは、他人に危害を加える可能性もあるため、政府によって管理されているのだ。



⬅子ども同士で勝手にバトルをするのは禁止だけど…。

バトルチップを使いこなせ!!



⬅バトルチップを組み合わせて、離れた敵を攻撃だ！



⬅エリアスチールで、相手のマスを自分のマスに。



⬅そのまま近づけば、ワイドソードで攻撃できるぞ。

トリコ♥デロックマン

スペースワールドに続き、ゲームショウでもプレイしてきたぞ。チップの組合せや攻撃方法の選択など戦略性を兼ね備えたACTバトルにもうトリコ。そして、GBアドバンス画面のキレイさにもあらためて感動させられた1日でした。3月の発売まで待てないよ～。

ふたりの友情で、ネット犯罪組織WWWの魔の手から世界を守れ！

ネットワークの発達により生活は便利になったが、その一方でネット犯罪がどんどん深刻化していった。主人公の住むデンサンシティ・秋原町にも、「WWW」と呼ばれるネット犯罪集団の魔の手が忍び寄り、さまざまな事件を巻き起こしていく。これらの事件を、光熱斗とロックマンのふたりが協力して解決していくぞ。はたしてふたりは、「WWW」の野望を打ち砕くことができるのか？



光 熱斗
ひかり ねっと

本作の主人公で、明るく陽気な小学5年生の少年。学校の勉強に対しては不マジメで成績はあまり良くはないが、プログラムに関しては天性の才がある。ネットワークバトルならばクラスで一番の腕前を誇っている。







ロックマン

熱斗のPETにインストールされているネットナビ。なぜか最初から人格を持っている。性格は生マジメで熱斗とは正反対だが、バトルなどのここ一番の場面では、驚くほど息の合ったコンビネーションを発揮する。

STORY

西暦200X年、高度のネットワーク社会が実現したこの国では、「PET」と呼ばれる携帯端末をすべての人が所有し、その中にいる疑似人格プログラム「ネットナビ」を介して、日常のほとんどの行為をネットワークで行うことができるようになった。

しかし、その一方ではネット犯罪が深刻化。なかでも「WWW(ワールド3)」と呼ばれるネット犯罪集団の行為は悪質で、そのために倒産する企業や、データをすべて消去され社会から取り残される人が続出していた。「WWW」の凶暴なウイルスを前に、ネットポリスも打つ手を失いつつあった……。

デンサンシティ・秋原町に住む、ウイルスバスティングが得意な少年「光熱斗」、そして彼のネットナビ「ロックマンEXE」。その能力ゆえ、ふたりはある事件に巻き込まれていく……。

『ロックマンEXE』の基礎用語講座

ここでは『ロックマンEXE』に出てくる用語を解説するぞ。おもにコンピュータやネットワークに関する用語が多いが、なかには現実の世界とは多少違う意味の用語もある。これらを理解すれば、より深く今回の『ロックマンEXE』を楽しめるぞ。

PET(PErsonal Terminal)

すべての人が所有している情報端末。教科書やノートになったり、健康管理もできたりなど、生活に密着したさまざまな機能を持っている。



←やいとちゃんに話しかけると、PETのことについていろいろと親切に教えてくれるのだ。

ウイルス

電子機器の電脳世界に入り込み、破壊活動を行うプログラム。ウイルスに侵された電子機器は、誤作動を起こしたりして、使えなくなってしまう。



←オーブンレンジが急に火をふき出した！ 調べてみると、やっぱりウイルスが侵入しているようだ。

ネットナビ

PET内にインストールされている、ナビゲーション用キャラクター。PET内では、Eメールを運んだり、ママのネットナビからおこづかいをもらってきたり、電子商店で買い物をしたりと、さまざまな行動を持ち主の代わりに行ってくれる。市販のネットナビは基本的に無人格だが、プログラムによって人格を組み込むといった改造も可能。人格を持つネットナビは、友だちのように会話することもできる。ちなみにロックマンは、熱斗が人格を組み込んだわけではなく、なぜか最初から人格を持っていたらしい。

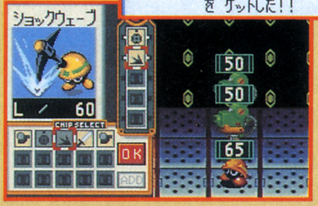


←最初から人格を持っていたロックマン。その理由は……？

バトルチップ

ウイルスを駆除するための、ネットナビ強化データが記憶されたチップ。早い話がネットナビの武器。PETの3つのスロットにバトルチップを差し込むことで、ネットナビを武装化させることができる。ネットバトル時にオペレーターがプログラムを送ると、ネットナビがそれに対応する攻撃や技をくり出す。バトルチップは、電子商店で購入できる。また、ネットバトルで敵を倒したときに入手することもできるぞ。





↑チップは、なるべくたくさんゲットしよう。

←メットールのチップショックウェーブ入手。

そういえばこいつは…

PETについていろいろと教えてくれるやいとちゃん。実は『ロックマンDASH 2』にも、ヤイトというキャラが登場しているのだ。もちろん顔もそっくり。『DASH 2』ではヤイトにオフトンとヨーカンという姉がいた。このふたりも本作に登場するのかな？



ドラえもん（仮）

GBA	エポック社
発売日未定	
価格未定	容量未定
ACT	1〜4人用

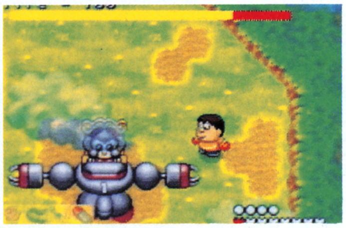


発売は寝て待て

ボクらのドラえもんが帰ってきた！　今度はなんとGBアドバンス。おなじみの仲間が謎の星で大活躍するぞ。

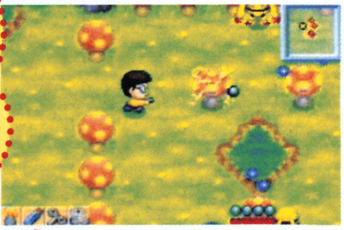
GBアドバンス版ドラえもんはいつでも楽しめる2DACTだ

N64でおなじみの『ドラえもん』が、ついにGBアドバンスでも登場するぞ。画面が3Dから2Dにかわったものの、のび太たちおなじみの仲間たちを操作して冒険を進めるACTというのは同じだから、ファンならすぐになじめるはず。また、GBAの高性能を生かして、声もバッチリ収録されているらしいぞ。



⬅2D画面になったものの、システムなどはほぼ同じ。

携帯ゲームでも声はバッチリ



⬅画面じゃわからないけど、おなじみの声がバッチリ。

CHECK 1　仲間たちの特徴を生かして謎を解け!!

このシリーズの特徴は、5人の仲間を交代で使って冒険を進めていくこと。使用武器や体力などに特徴があり、発生するイベントも違うぞ。いろいろ使い分けていこう。そのためにも5人の特徴をよくおぼえておくこと。しずかちゃんばっかり使ってはダメなのだ。



⬆N64版では平均的な能力だったドラえもん。GBAでは？



⬆射撃が得意なのび太くん。今回もボス戦で活躍しそう。



⬆今回はしずかちゃんならではのイベントも多いのかな。



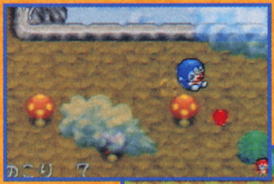
⬆そしてジャンアン。ジーンマイクがうなる日も近い！



⬆移動が一番速いのがスネ夫だったが、今回は？

CHECK 2　4人対戦も楽しいぞ

もちろんGBアドバンスならではの、4人対戦「ドキドキモード」もプレイ可能だ。広いフィールドを走り回る「だれなのオニごっこ」など、プレイヤーそれぞれが別画面で遊べることを生かしたゲームが多いのが特徴だぞ。



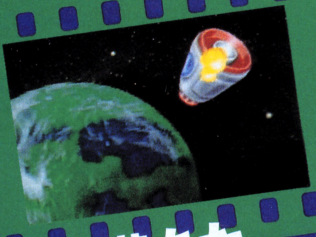
⬅逃げ回るミニドラをつかまえるミニゲーム。細かいテクニックが必要なのかな。



➡この画面はイベントのものだけど、こんなふうにいろいろ隠れたりするのかな。

謎に満ちた美麗オープニングに注目!!

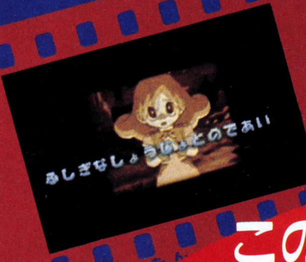
GBAならではのキレイなデモがたくさん。ここでもしゃべったりする？





⬇突然現れた謎の少女に助けを求められるというオープニング。その少女のいる惑星に旅立つのだが…。なんか映画版っぽくていい感じ。







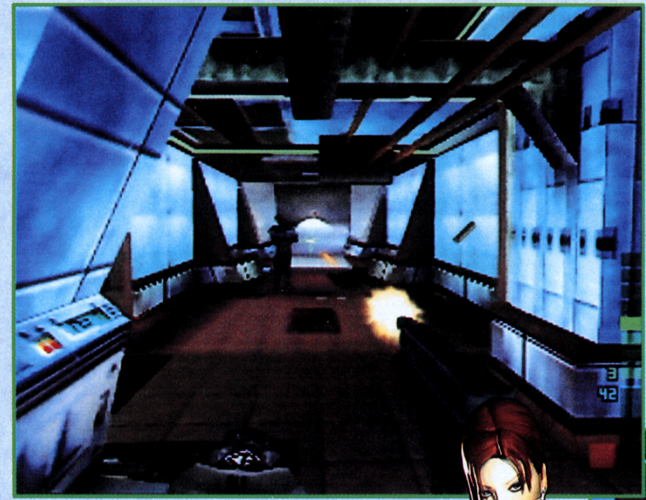
この星に何が待つ!?

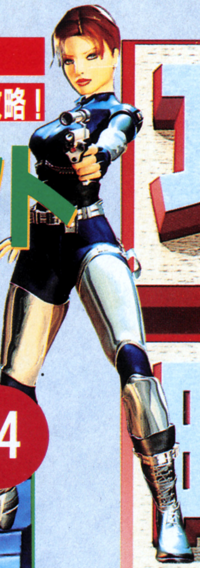
TGS体験レポート ドラえもんズは楽しい

TGSで実際にプレイした感じでは、シリーズ作品をうまーく2Dにした感じ。簡単な操作はもちろんだけど、ジャイアンの巨体では通り抜けられない場所があったり、すばやさを要求されたりとキャラ交換が重要そう。あとは声がうまく聞けなかったのが残念。

攻略マスター

The Master of the strategy





使えるテクニックと
序盤ステージ2までをマップ付きで攻略！

パーフェクトダーク

PERFECT-
DARK

44





ゲーム中盤までをチャート攻略！

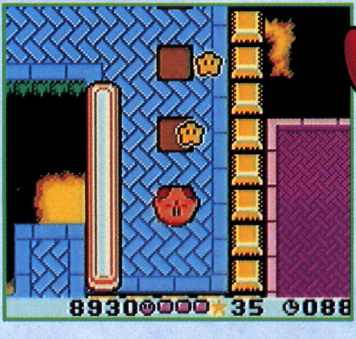
カスタムロボV2

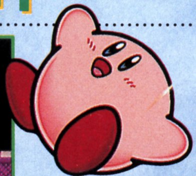
CUSTOM-
ROBO V2

56

裏ステージの行き方大公開！

コロコロカービィ





KORO-KORO
KIRBY

62

パートナーのくどき方伝授！

牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール





BOKUJO-
MONOGATARI
GB3

64

ACT

パーフェクトダーク

N64

●任天堂 ●発売中 ●¥5,800 ●1～4人用
●256M バッテリーバックアップ
振動パック対応 メモリー拡張パック対応

ミッション1～2の4ステージを難易度別にマップ攻略。お得な隠し武器情報もアリ。

攻略ポイント ●Ⓒと3Dスティックを使った主人公視点での操作感覚に慣れることが大事。あとは、必須任務をクリアするための効率的な攻略ルートを頭に入れて、ムダのない行動をするようにしよう！

※メモリー拡張パック付きは¥7,800です

テクニック&序盤ステージをパーフェクトに攻略!!



謎解き要素を採り入れた完成度の高いシステムと、AI思考による臨場感あふれる敵の動きで人気となった『ゴールデンアイ』の続編的な作品が、この『パーフェクトダーク（以下PD）』だ。発売直後となる今回の攻略では、初心者から上級者まで満足できるテクニックをはじめ、序盤のミッションをマップつきでドドンと大攻略。もちろん難易度パーフェクトも完全フォロー。これでアナタも『PD』のトリコになるはず！



⬆➡基本的なシステムは『ゴールデンアイ』を踏襲している。しかし、敵の動きや映像＆音声など、さまざまな部分でパワーアップしているぞ。



極秘任務をクリアせよ

パーフェクトダークここが魅力

とにかく人間くさいAI思考による敵の動き

開発元のレア社が得意とするAI思考による敵の動きがさらにパワーアップ。とにかく本当の人間のような動きをするから、臨場感は実戦さながら。サッとこちらの攻撃を避けるヤツがいたり、もん絶しながら逃げていくヤツがいたりと、バラエティ豊かな連中だ。



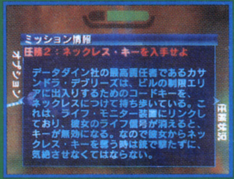
⬆照準を合わせて攻撃したら、ジャンプで避ける。ムカツク。

⬇足を撃てばこんな感じ。でも油断してはいけない。



謎解きもあるアドベンチャーじたてのシステム

このゲームを、ただ敵を倒してガンガン進むだけの大味なACTだと思ってはいけない。各ステージをクリアするには、任務をこなす必要があり、その任務自体はとてもAVG要素が強い。どうすれば任務をクリアできるのかを考えるのも楽しみのひとつなのだ。



⬆ヒントはあるが、頭をひねらないとわからない任務も。

⬇クリアのコツは、いろんなことを試してみること。



フルボイスのムービーシーンもたっぷりとある！

物語を盛り上げるため、リアルタイムポリゴン処理によるムービーシーンがステージ各所に用意されているのも、このゲームの特徴。N64ソフトにはめずらしく、フルボイス（ただしすべて英語&字幕）なのだ。おそらく音声だけでも1時間分ぐらいは入っているんじゃないかというボリューム。ところどころで通信が入るなど、臨場感あふれる演出となっているぞ。



⬅ゲームの雰囲気にあった渋い感じのムービーだ。

スパイアイテムもいっぱい

やはりスパイといえば、小道具を抜きにしては語れない。もちろん、このゲームでもリモコン操作で離れた場所を撮影できるカムスパイや、トビラのロックを解除するドアコーダなど、いろんな機能を持った"デバイス"と呼ばれる小道具が多数登場する。これらを使いこなせば、スパイ映画の主役の気分!?



➡コンピュータを狂わすECMマイン。なんかイカス。

モードもメチャあります

このゲームには、メインのソロミッションだけでなく、1～4人でプレイできるコンバット・シミュレーターや、ふたりで協力してミッションをクリアする協力ミッションなど、さまざまなモードが用意されている。これだけあれば1年は遊べる？



⬆ミッション内容はソロと同じ。2人でクリアだ。

⬇おなじみ画面4分割での対戦です。

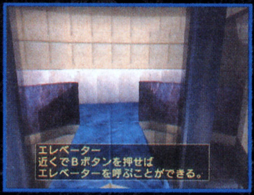


俺たちパーフェク党 このゲームでは、ステージをクリアするごとにチートが追加される（追加チートは各マップページのデータ欄にあります）。オプション内にあるチートの項目でオンにすると、いろんな遊び方ができるようになる。ミッションクリアだけが条件ではないので、ほかのチートも探してみよう。

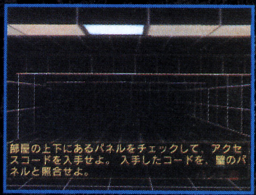


任務をパーフェクトに遂行するための テクニック講座

主人公視点であることだけでなく、謎解きがあったり、敵の動きがリアルだったりすることで、『PD』を初めてプレイする人は慣れるまでちょっと苦労するかもしれない。そこで、初心者にもバッチリと役に立つテクニックを紹介しよう。もちろん『ゴールデンアイ』できたえた中級・上級者もうなるハイテクニックも多数伝授するので、完ペキなクリアのためにぜひ参考にしてほしい。



⬅操作方法に関しては、キャリントン協会内を移動して慣れよう。



⬅戦闘のテクニックは、トレーニングルームで習うことができるぞ。

初級テクニック編

まずここで紹介するのは、ミッションをクリアするために基本となる技術だ。まずこれらのテクニックを修得しよう。

テクニック1 銃のリロードは安全な場所で早めに行うこと

武器にはそれぞれ装てんできる弾数が設定されていて、撃ち尽くすと自動的にリロードされる。リロードには時間がかかるため、そのスキを狙われるとても危険だ。リロードはできるだけ早く、しかも安全な場所でするように。



物カゲでリロード

⬅銃撃戦をしている場合は、いったん物カゲに隠れてからリロードするようにしよう。



➡装てんされている弾が残っていても、余裕がある場合は早めにリロード。いつも残弾はフル状態に。

早めにリロード

テクニック2 敵を発見したら物カゲに隠れて身の安全を確保せよ!!

すぐにダメージを受けてしまうという人は、敵を発見したら、その場で攻撃していることが多いはず。まず敵を見つけたら、物カゲなどに隠れて安全を確保することが最優先。とにかく敵の弾が当たらない場所に移動してから様子を見よう。

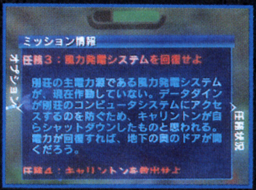


⬅敵を発見した！このまま撃ち合ってもいいけど、それでは危険すぎる。

➡曲がり角や障害物のうしろなどで、隠れながら様子を見るのだ。

テクニック3 任務につまったらミッション情報を読め!!

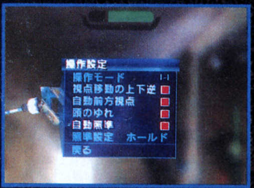
ゲーム中は任務に関するヒントが少ない。だから、途中でつまってしまうこともしばしば。そんな場合は、スタートボタンを押してミッション情報を見よう。任務のクリア方法などの重要なヒントが表示されるぞ。



➡ヒントだけでなく、危険な物や場所などの情報もあるぞ。

テクニック4 攻撃が当たらない人は、オート照準を使おう!!

ゲームをプレイしていて、敵に照準が合わせにくいという人は、操作設定で自動照準をオンにしよう。狙いは少しアバウトなんだけど便利だ。障害物の向こう側にいる敵にも反応することがあり、かなり使えるのだ。



➡正確に狙えるわけではないが、オンにすればラクになる。

テクニック5 敵が武器を離しても死んでいないので注意!!

『ゴールデンアイ』では、敵は銃を離した時点で攻撃してこなくなった。しかし、このゲームでは敵が銃を離したからといって、安心してはいけない。なんと、彼らは落とした銃をひろいにいったり、代わりに新しい武器を出すことがあるのだ。確実にとどめをさそう。



⬅武器を落としたが……。



⬅ひろいに行くなんて。

ウェポン&デバイスファイル

キャリントン協会で銃やデバイスの使い方を練習しよう!!

多くの武器やデバイスが登場する『PD』。ここでは、その一部を紹介しよう。武器は、第1モードと第2モードで使用方法が違うことに注意すること。Ⓑを押しっぱなしにすることでモードの切り替えができるぞ。武器・デバイスとも、キャリントン協会で使い方を練習しよう。



⬆協会内の射撃練習場やラボで、武器やデバイスの使い方を学んでおくのだ。

CMP150

1 連射 **2** ロックオン

データダイン社の兵士がおもに装備している武器。そのため、最初のミッションで入手できる。威力は低いが、連射性能は高い。第2モードでは敵をロックオンしてくれる。



こんな状況で使え!! 敵の近くに民間人がいるときはロックオンで。

DY357マグナム

1 シングルショット **2** グリップアタック

威力は大きいが、回転式なため連射がきかない。弾を交換するときの動作がかっこいいので必見だ。実用性は低いので、オススメはできないが、リボルバー好きならどうぞ。



こんな状況で使え!! 腕に自信があって、敵が少ない場合くらいか？

俺たちパーフェク党 協会内の射撃訓練場では、各武器によってトレーニング項目が違う。さらにレベルが存在し、ゴールドレベルをクリアしていくとクラシックウェポンなどのチートがもらえるぞ。練習がてらに、チートを増やすのに挑戦してみよう。すべて出しているころには、プロ並みの腕になっているはず!?

中級テクニック編

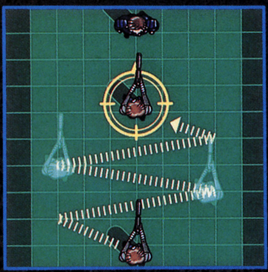
基本技術を修得したら、次はちょっと難易度の高いテクニックを伝授。知っておけば任務クリアがラクになること間違いなし。

テクニック6 Ⓒを上手に使ってムダなく動け!!

移動時

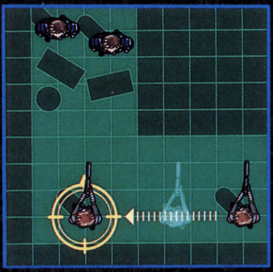
最小限のダメージで行動するには、Ⓒが重要だ。たとえば、前に進みながらⒸの左右で攻撃を避け、強行突破したり、3Dスティックと Ⓒの左右を組み合わせて敵の後方へと回り込むなど、Ⓒを併用することで、さまざまな移動ができるようになるぞ。

ジグザグに走り攻撃を避ける



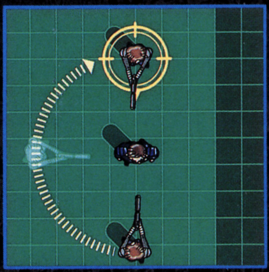
⬆強行突破時は、自分は攻撃しつつ、敵の攻撃はⒸ左右で回避。

曲がり角では平行移動



⬆通路の先に敵がいる場合を想定して、攻撃可能な状態で移動。

相手の背後に回る



⬆スティックとⒸを同じ方向に入力すると、円を描くように動ける。

攻撃時

Ⓒは、攻撃時でも重要な役割をはたすぞ。ダメージを受けずに攻撃をしたい場合は、カベ際に立ってⓇを押しながらⒸの左右を入力することで、カベから体を少しだけ出すことができる。そのまま攻撃すれば、敵の弾が当たりにくい状態で攻撃できる。Ⓒを離すとすぐに元の位置に戻るので、向こう側の様子を知りたい場合にも便利。

Ⓡ+Ⓒで体を少し出す



⬆カベの近くに立ってⓇ+Ⓒボタンを押してみると……。



⬆体を少し出した状態になる。これで攻撃すればダメージを受けにくい。

Ⓒで照準を合わせる



⬆大まかな照準合わせは、ⓇよりもⒸボタンのほうがやりやすい。

テクニック7 敵のスキをついて射撃するための極意はムダ撃ちをさせて、リロードのスキを狙うこと!!

ワザと敵に発見される

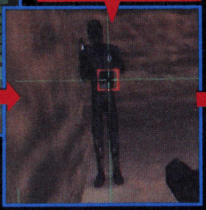


⬆敵に発見してもらい、攻撃させる。もちろん物カゲに隠れよう。

⬆敵にも弾数が設定されており、弾を撃ち尽くすとリロードする。

敵のスキを確実につくのが、ダメージを受けないための基本。しかし、ただ待っているだけではスキができるとはかぎらない。敵にスキを作らせるためには、自分の姿を発見させるのも手。攻撃させるようにうながして、敵が弾を撃ち尽くすまで待ち、敵がリロードをしたらイッキに攻撃。そうすれば、ダメージを受けずに敵を倒すのも簡単だ。

敵がリロード



そのスキに攻撃!!

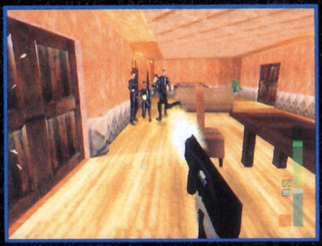


⬆その間は反撃できないので、イッキに攻撃しよう。

テクニック8 強行突破するときは発砲しながら進む!!

隠れる場所がない状態で敵に囲まれたときなどは、強行突破しか助かる手段がない。そういう場合は、とにかく1か所に止まっていてはダメ。ガンガン動き回りながら、弾を撃ちまくろう。止まっていると、どんどんダメージをくらってしまうぞ。

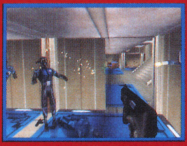
⬆弾のムダ使いになるが、死ぬよりはマシだぞ。



ラップトップガン

1 高速連射　2 自動機銃

パソコンの姿をしたマシンガンで、銃を隠して持ち込みたい場合に最適。見た目のワリには連射性能が高い。第2モードにしてカベに設置することで、自動機銃になる。

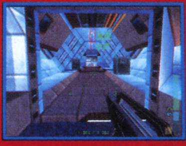


こんな状況で使え!! ドアの向こうに敵がいるときにドアの正面に設置。

K7 Avenger

1 高速連射　2 危険物発見

データダイン社が開発した高性能のマシンガン。一度に多くの弾が装てんできるので、敵が多い場所では重宝する。第2モードでは地雷や自動機銃を発見してくれるぞ。



こんな状況で使え!! 先に危険なものがないかを知りたいときなど。

クロスボウ

1 鎮静剤　2 キル

矢を発射するボウガン。ほとんど音がしないので、周囲に気づかれずに敵を倒したいときなどに便利。また、第1モードでは相手を殺さずに気絶させることが可能だぞ。



こんな状況で使え!! 潜入任務で音を立てずに敵を倒したいとき。

ショットガン

1 シングルショット　2 ダブルショット

広範囲に攻撃できるのが利点。ただし、弾の装てんに時間かかるので、敵が次から次へと出てくる状況には不向き。撃つときも、少し時間がかかってしまうのが難点だ。



こんな状況で使え!! 素早く移動しなくてはならない場合などに。

俺たちパーフェク党 音をヒントに行動することは難易度パーフェクトではかなり重要なテク。英語なんだけど、セリフで「バックアップしろ」とか叫んでいるときは、敵の増援がくることがわかる。設定でBGMの音量を下げて、効果音だけにすることもできるので、耳をそばだたせながらプレイしよう。

上級テクニック編

難易度パーフェクトをクリアするためにも、ぜひともマスターしておきたい究極のテクニックを紹介しよう。

テクニック9 ムダ撃ちせずに弾を温存する!! それがサバイバルの極意だ

このゲームでは、難易度が高くなるほど敵の耐久力も上がるうえ、武器の弾も入手しにくくなる。そのため、難易度パーフェクトだと、手当たりしだいにガンガン撃ちまくったり、ひとりの敵を倒すのに弾を何発も使っているようでは、すぐに弾がなくなってしまう。できるだけムダな戦闘を避けるようにして、逃げられるときは逃げてしまおう。また、余裕があるときは頭を攻撃したり、素手で倒すなどして、なるべく弾を節約するように行動しよう。

弾を節約する基本的な行動

素手で敵を倒す

➡素手やグリップアタックなら、弾を消費しなくてすむ。反撃が怖いが有効な場所もいくつかあるぞ。





頭を狙う

⬅どんな敵であろうとも、頭を撃ち抜けば一撃で死んでしまう。Sライフルを使うときは頭狙いが基本。



ムダな戦闘をしない

➡逃げられる場所では、わざわざ戦闘する必要はない。ダメージも受ける可能性があるしね。

テクニック10 トラップを仕掛けて効率よく敵を倒していこう!!



⬆大勢の敵を倒すのなら爆弾系がベスト。爆風には注意。

普通に敵と応戦していては、どうしてもダメージを受けてしまうことが多い。ダメージを受けずに敵を倒すには、反撃を受けないように、どこかにトラップを仕掛けておいて、そこに敵をおびきだして倒すというのが効果的だ。武器の中には第2モードで、トラップとして使えるものも多いので、それらを上手に利用して、反撃を受けない状態で敵を確実に倒していきたい。

トラップとして使える武器

ラップトップガン	カベに取りつけることが可能。敵が射程内に入ったら自動で攻撃してくれるので便利。
ドラゴン	第2モードだと、敵を感知して爆発するセンサー爆弾になる。銃を捨てることになるので注意。
時限爆弾	タイマー式の爆弾。一定時間で爆発するのでタイミングをはかるのが難しい。
センサー爆弾	設置場所の一定範囲に近づくと、自動的に爆発する。敵が近づいてきたときなどに有効。
リモート爆弾	設置後にプレイヤーが任意で爆破できる。爆弾系のなかでは一番使いやすい。

テクニック11 音で状況を判断せよ!! できればステレオで聞き分けろ!!

ドアや曲がり角がある場合、ドアやカベなどに近づけば、敵がいると彼らの話し声や歩く音が聞こえてくる。ドアを開けた瞬間撃たれると反撃しにくいので、慎重に進みたいときは、声や音を聞き分けよう。また、ステレオで聞けば方向も判別できるぞ。



⬅ミッションーのホバーなどは音で居場所を確認しよう。

テクニック12 あやしいと思ったものは因果関係をアレコレ探ること

必ずといっていいほど、ミッション内には隠しアイテムが用意されている。しかし、必須任務ですらヒントの少ないこのゲームで、それらを探すのは至難のワザ。もしもステージ内に任務とは関係ないあやしいアイテムなり、装置などがあった場合は、必ず調べて因果関係を考えよう。ときには、それを特定の場所で使用することで隠し通路などを発見できることもあるぞ。



手りゅう弾を発見!!

⬅ミッションI[保護]で、カサンドラの部屋で手りゅう弾を発見。いったい何に使うの？



➡近くにあったあやしいカベに使ってみると、奥に隠し部屋を発見。中にはドラゴンが隠されている。

隠しトビラが!!

データリンカ

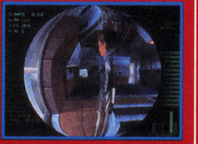
さまざまなコンピュータにアクセスできるすごいマシン。データを送ったり、ウイルスを侵入させて、そのマシンを操ったりする。使用の際は、パソコンのすぐ近くでないと接続が切れてしまうので、注意すること。



こんな状況で使え!! 開かないドアの近くにパソコンがある場合などに。

カムスパイ

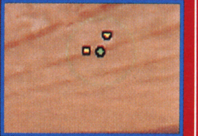
リモコンで、人間が入れないような狭い場所や危険な場所に侵入し、写真を撮影したり、その場の音を録音したりできるスグレもの。操作方法は通常の移動方法と同じ。使用時は、画面が見にくくなるのが難点。



こんな状況で使え!! 任務以外では、敵の存在を偵察してみては？

Rトラッカ

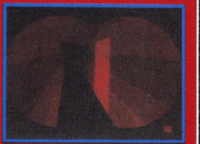
要はレーダー。画面の右上に特定のターゲットを表示してくれる。自分がレーダーの中心で、ターゲットは黄色い点で表示される。アバウトなレーダーだが、何かを探索するミッションでは欠かせない便利なデバイス。



こんな状況で使え!! 目標設定が必要なので任務以外は使えない。

IRスキャン

視界内のものを熱データで感知し、カベの薄い場所などを発見することができる。画面がとても見にくくなるため、敵がたくさんいるような場所で使用するのには適さない。使用する場合は周辺の敵を一掃してから。



こんな状況で使え!! あやしげな装置や隠し通路の近くなどで。

俺たちパーフェク党 武器はそれぞれ第1と第2ふたつの使用モードがあるんだけど、K7のレーダーモードや、ラップトップガンの自動機銃モードはとにかく便利。第2モードを自在に使いこなすことができれば、超難関のパーフェクトレベルクリアも夢ではなくなってくるのだ。

攻
略
マ
ス
タ
1

MISSION1［始動］データダイン本社

データダイン社の秘密を知る人物ドクター・キャロル。彼を救出するため、ジョアンナは同社の屋上から潜入することになる。



	任務内容	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
任務	1.防犯カメラ管理装置を不能に	-	●	●
	2.ネックレス・キーを入手せよ	-	●	●
	3.重役のファイルを電送せよ	-	-	●
	4.緊急通報システムを不能に	-	●	●
	5.地下へのエレベーターに乗れ	●	●	●
クリア時に入手できるチート:クラシック照準（ソロ）				

屋上から侵入し、階段やエレベーターを駆使して1階奥の部屋へと進むステージ。最初の面ということもあり、それほど難しくはない。必須任務も簡単にクリアできるはずだ。ただし、難易度がパーフェクトになってくると、敵が多くなるうえに必須任務も複雑になってくる。見つけにくい場所に、弾や武器なども隠されている。難易度パーフェクトをラクにクリアしたいのならば、遠回りしてでもそれらを入手しておこう。

必須任務1 照準を合わせてECMをセット

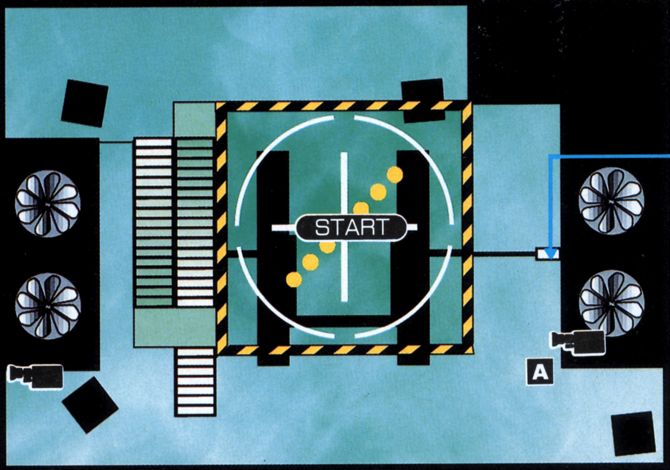
エージェント　アドバンスト　パーフェクト

防犯カメラの管理装置は、屋上建物内部の階段を降りた左側のカベにある（近づくとメッセージが出るのでわかるはず）。管理装置を見つけたら、ECMマインをこの装置にセットしよう。このとき、ECMマインを正しく装置に取り付けないと効果を発揮せず、任務クリアとはならない。Ⓡで照準をさだめてからⓏを押して取り付けるようにしよう。



⬆ヘンな場所に取り付けると効果なし。照準を合わせてキチンとセットしよう。

屋上



ポイントA 警報が鳴る前にカメラを破壊!

~~エージェント~~　アドバンスト　パーフェクト

このゲームでは、防犯カメラに見つかってしまうと警報が鳴って、敵が集まってきてしまう。余計なダメージを受けないためにも、マップを見ながら防犯カメラを早めに破壊しておこう。ちなみに、壊すときは、遠距離から狙撃するか死角から破壊するように。

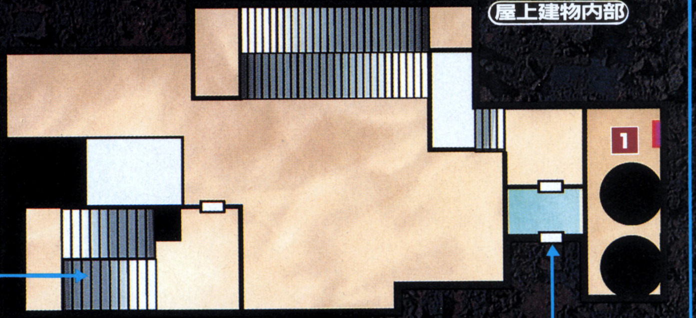


⬅カメラは早めに破壊しないと痛い目に!!

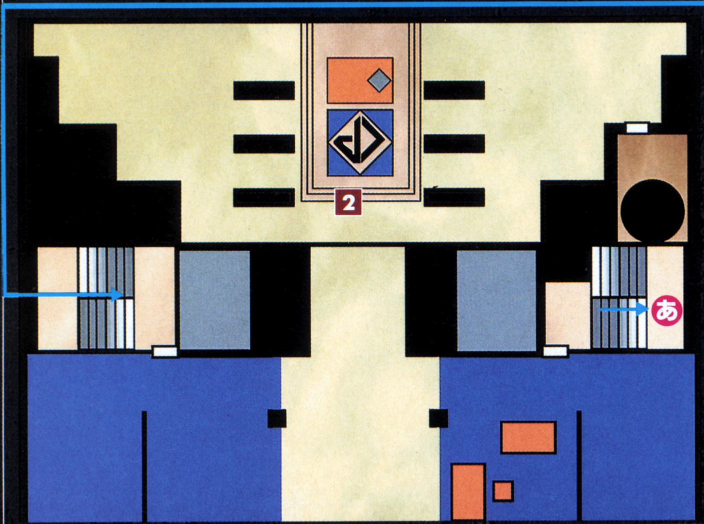
注:エレベーターについて

このステージにある2基のエレベーターは、1階ロビー・21階・22階・23階の各フロアを自由に行き来することができる。うまく活用しよう。

屋上建物内部



23階



必須任務2 カサンドラを殴り倒してネックレス・キーを入手せよ!!

エージェント　アドバンスト　パーフェクト

キーを持っているカサンドラを殺してしまうと、任務失敗になってしまうので気をつけよう。ネックレス・キーを入手するには、素手もしくは、グリップアタックでカサンドラを気絶させればOKだ。



⬆カサンドラは抵抗しないので、サクッと殴れ!



⬇気絶させて、ネックレスを入手しよう。

アイコンの説明　隠し武器　S シールド（エージェント）　S シールド（エージェント/アドバンスト）　開かないトビラ（エージェント）　防犯カメラ

ポイントB 敵を倒してシールドを取ろう!

エージェント アドバンスト パーフェクト

22階の右下の部屋にいる敵を倒すとシールドを落とす。体力回復アイテムが存在しないこのゲームでは、ダメージを肩代わりをしてくれるシールドは貴重品だ。必ずゲットするように。



⬅シールドがあれば、安心して突撃することができる。

ポイントC 重役を逃がしてアイテムを!!

エージェント アドバンスト パーフェクト

必須任務3を遂行中、途中で重役をワザと逃がすと、この部屋のカギを開けて逃げ込む。部屋の中にはラップトップガンがあるので、彼を一度逃がせばオトク。



⬅ちょっと離れると、彼は逃げていく。



➡逃げ込んだ部屋には武器・弾薬がドッサリ。

必須任務4 敵を倒してECMマインをセット!

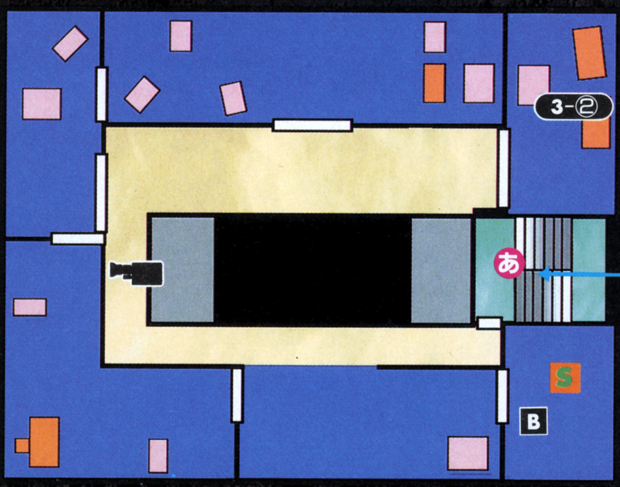
エージェント アドバンスト パーフェクト

ここには敵兵がたくさんいるのでトビラを開けるときは、攻撃を受けないように注意。パーフェクトレベルではポイントCで入手できるラップトップガンを自動機銃にして敵を一掃しよう。あとは、通報システムにECMマインをセットすればOK。

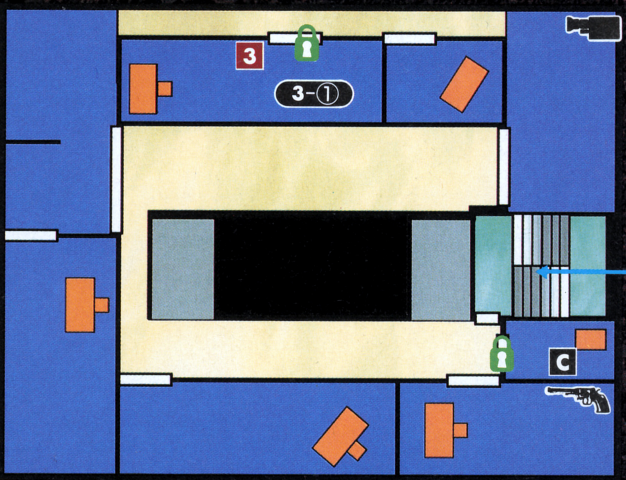


⬅通報システムはカベの下の方にあるので見つけにくい。

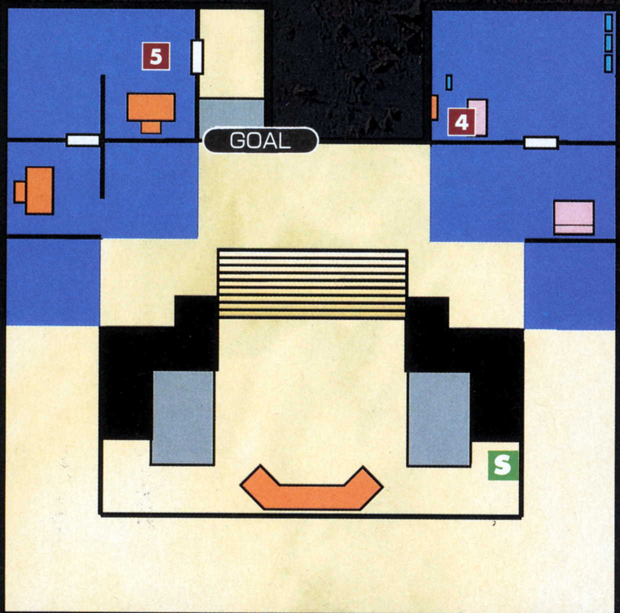
22階



21階



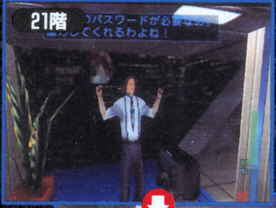
1階ロビー



必須任務3 重役を22階まで誘導せよ!!

エージェント アドバンスト パーフェクト

重役は21階の3-①の部屋で電話をしている。部屋に近づくとメッセージが表示され、しばらくすると部屋から出てくる。銃をかまえれば、こちらの言いなりになるぞ。重役とともに22階にあるポイント3-②に行くと、重役がパソコンのパスワードを操作してアクセス可能になる。あとはデータリンカでファイルをダウンロードすればOKだ。ちなみに、アクセスできる状態で重役を放っておくと、ファイルを消されてしまうので注意。



⬅重役が出てきたら銃でおどして拉致する。



➡一定間隔を保っていれば勝手に移動。



⬅あとはリンカでファイルを電送するだけ。

必須任務5 途中にいる敵に気をつけろ

エージェント アドバンスト パーフェクト

最後の任務は、奥のエレベーターがある部屋に行けば終了。ただし途中には、敵が大勢待ち受けているので慎重に。体力に余裕があるなら、連射できる武器で一気に進むのも手だ。



➡狭い場所なので、連射系の武器が重宝する。



⬅奥の部屋にたどりつくとステージクリア。

俺たちパーフェク党 21階にある会議室のとなりの部屋にいる敵を倒すと、ファルコン2消音が入手できる。これで両手撃ち（ダブル）ができるが、なぜかファルコン2消音を装備して取らないとダブルにならない。メッセージは「ファルコン2入手」と表示されるのに……。不思議。

MISSION1［探索］データダイン地下研究所

地下研究所への潜入に成功したジョアンナ。ドクター・キャロルを探しつつ、データダイン社の秘密を探ることになる。

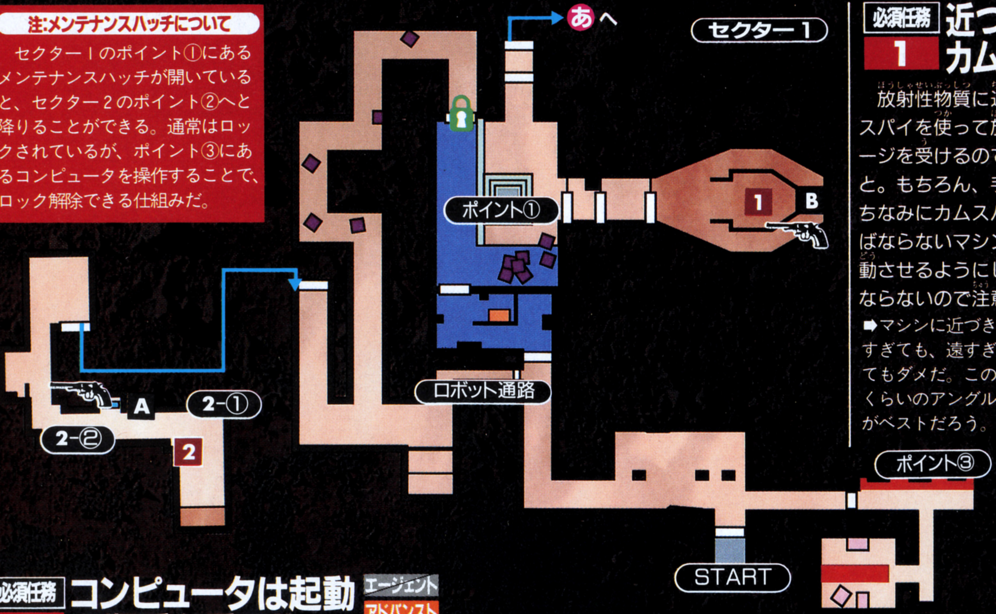


	任務内容	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
任務	1.放射性物質の研究を調査せよ	●	●	●
	2.クリーニングロボットを起動	-	●	●
	3.科学者たちの実験を中断せよ	-	-	●
	4.実験中のアイテムを入手せよ	-	●	●
	5.ドクター・キャロルを助けよ	●	●	●
クリア時に入手できるチート:スローモーション				

このステージでは、ひとつの場所に敵が密集している場合が多いので、連射できる武器が有効。難易度に関わらず、K７を入手していると便利。ステージ後半でドラゴンを入手するまではK７で行こう。ちなみに、スタート地点のエレベーターはトビラを閉めることができる。これはポイントAで武器を入手する場合に、巡回している兵士をやり過ごすために使用する（当然ながら、上のフロアへ戻ることはできない）。

注:メンテナンスハッチについて

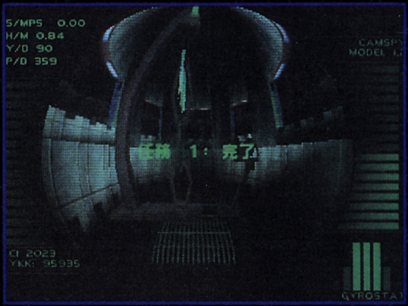
セクター１のポイント①にあるメンテナンスハッチが開いていると、セクター２のポイント②へと降りることができる。通常はロックされているが、ポイント③にあるコンピュータを操作することで、ロック解除できる仕組みだ。



必須任務1 近づくのは危険! カムスパイで写真撮影

エージェント アドバンスト パーフェクト

放射性物質に近づくとダメージを受けるので、ここはカムスパイを使って放射性物質を撮影しよう。この部屋中でダメージを受けるので、カムスパイは手前の部屋から操作すること。もちろん、手前の部屋にいるふたりの敵は倒しておく。ちなみにカムスパイは©で上下にも移動する。撮影しなければならないマシンが画面中央にくるように、カムスパイを移動させるようにしよう。正しく撮影しないと、任務完了とはならないので注意すること。



➡マシンに近づきすぎても、遠すぎてもダメだ。このくらいのアングルがベストだろう。

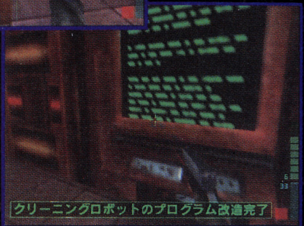
必須任務2 コンピュータは起動の順番が重要!!

エージェント アドバンスト パーフェクト

クリーニングロボットを起動するには、セクター１の地下でプログラムを改造しなくてはならない。それには、まず**2**-①そして次に**2**-②の順番でコンピュータを作動させればOK。逆に操作してしまうとビジー状態で起動できなくなってしまうので、注意。もしも操作を間違ってしまった場合は、いったん電源をオフにし、正しい順番で作動させよう。



⬆地下への通路では敵が待ち伏せしている。確実に倒してから進もう。



➡まずは**2**-①でプログラムを改造。それから電源を入れればOKだ。

ポイントA 誰にも見つからずにここまでくると……

エージェント アドバンスト パーフェクト

ロボット改造用のコンピュータの近くにもうひとつコンピュータがある。実は、スタート地点から誰にも見られず(背後から倒すのはOK)にここまで行き、コンピュータを操作するとCMP150が入手できダブルになる。ロボット用通路を通過し、最後の部屋のふたりはトビラの外側から狙撃せよ。



⬅最初の敵はエレベーター内でやり過ごし、ロボット用通路から目的地へ。武器庫にCMP150が。

ポイントB 体力に余裕があるなら爆弾を入手せよ!

エージェント アドバンスト パーフェクト

必須任務１で行くことになる放射性物質の置いてある部屋。そこの奥にはセンサー爆弾が置いてあるが、取るにはジョアンナ自身が部屋に入らなければならない。どんなに素早く移動してもダメージを受けてしまうので、体力に余裕のない場合は取らなくてもかまわない。



⬅センサー爆弾があれば、まとめて敵を倒すことができるのだが…。ムリして取る必要はない。

アイコンの説明 隠し武器　S シールド（エージェントアドバンスト）　開かないトビラ（エージェント）　防犯カメラ

必須任務 3 3か所で実験を中止させよう!

エージェント アドバンスト パーフェクト

研究員は3人。近づけば研究を中止する。しかし、3-③の研究員だけは必ず警報を鳴らすので、パソコンの前に立ったら気絶させ、自分で実験を中止しよう。



⬆聞き分けのいい研究員。近づけば0Kだ。



⬆彼らを傷つけると警報を鳴らすので撃たないように。



⬆彼が触れる以外のパソコンのどれかを作動させれば実験中止。

必須任務 4 実験中のアイテムは3コとも違う場所に置いてあるぞ!!

エージェント アドバンスト パーフェクト

取らなければいけないアイテムは、ナイトアイ、K7、試作シールドの3つ。ナイトアイと試作シールドは、マップの場所に行けばすぐに入手できるが、K7は兵士が持っているのでやっかい。破壊力抜群のK7で撃たれると大ダメージを受けてしまう。メンテナンスハッチを利用して取りに行けば、ダメージを受けずに兵士を倒して、K7をゲットできるぞ。



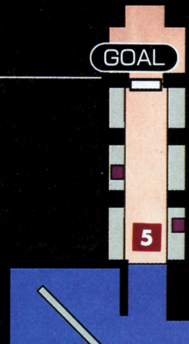
⬆この兵士を倒すと入手できる。研究員を傷つけずに敵だけを狙え。

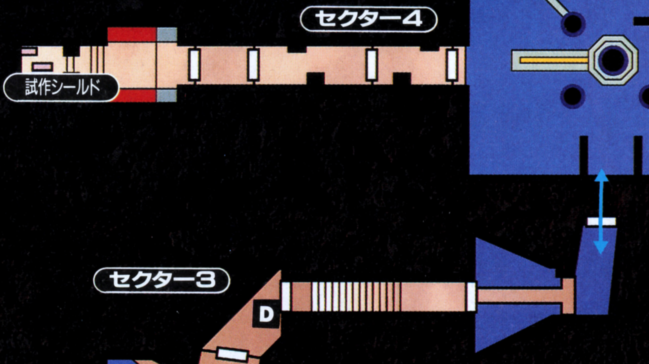


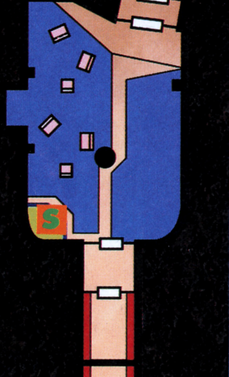
⬆ガラスケースに入っている。殴るか撃つかして、ガラスを破壊してから入手。

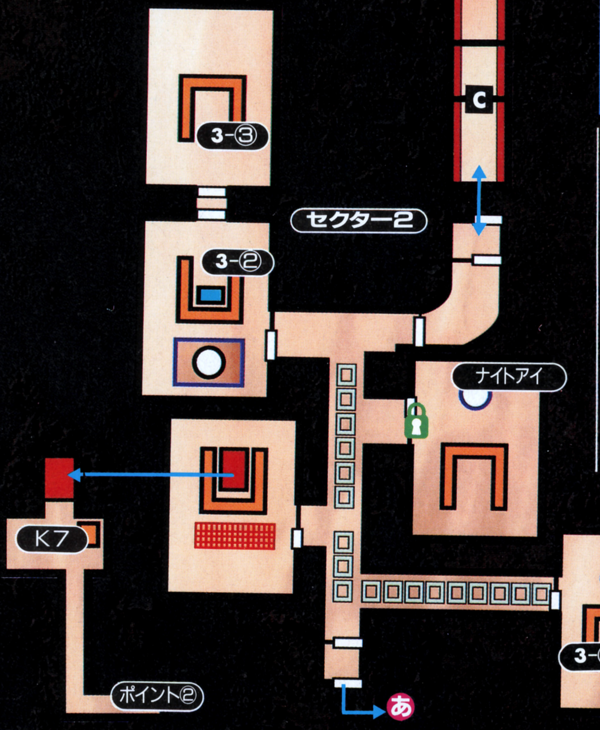


⬆ここまでくるのはタイヘンだが、アイテムを取ること自体は、とても簡単。





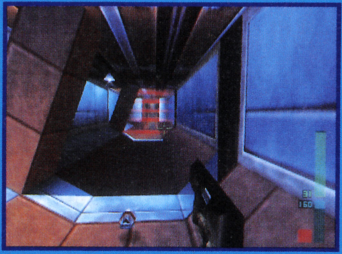




ポイント C レーザーはロボットを利用して通過!

エージェント アドバンスト パーフェクト

レーザーで区切られた通路を普通に通ることは、絶対不可能（レーザーに当たると大ダメージ）。しかし、クリーニングロボットを改造していれば、ロボットがこの通路を通る。ロボットが通過するときは、レーザーも一瞬消えるので、そのスキに先へと進もう。この先に敵がいるのだが、ロボットが勝手にトビラを開けてしまうため、攻撃を受ける危険性がある。あらかじめ注意しておこう。



⬆レーザーを消してくれる。このスキに先へと進むのだ。

ポイント D データリンカでトビラを開けろ!

エージェント アドバンスト パーフェクト

ここでロックされているトビラは、データリンカを使って横のパソコンにアクセスすれば、開けられる。最初のアクセス時は背後から敵が現れるので、アクセスしたらスグに武器を銃に持ち変えて迎撃体勢をとっておこう。

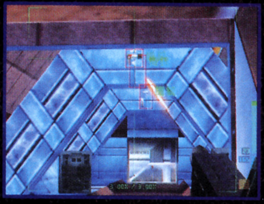


⬆データリンカを使用したら、すぐにうしろを向こう。

必須任務 5 機銃は遠くから狙撃して破壊

エージェント アドバンスト パーフェクト

ゴール地点直前の通路には、強力な機銃が3つも設置されている。難易度がアドバンスト以下で、体力がある場合は強行突破してもいいが、パーフェクトでは即死亡しかねない。トビラを開けたらスグにうしろに下がって、機銃の射程範囲外からK7などで機銃を狙撃するようにしよう。3つめの機銃は、真下から上を向いて撃てば壊せるはずだ。



⬆このあたりから狙撃。2コ壊したあとはジグザグ走りでもOK。

パーフェクトダーク

俺たちパーフェク党 このミッションには、難易度がエージェントかアドバンストの場合にだけ入手できるシールドがある。それを持っていれば、最後の機銃のある通路は強行突破したほうがラク。ちなみに、試作シールドは持っていても何の役にもたたないので注意すること。

MISSION1【保護】
データダイン本社

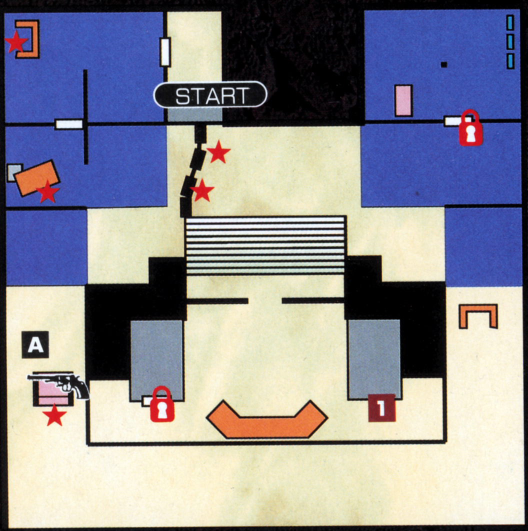
ドクター・キャロル救出に成功したジョアンナ。救出したドクターを守りながら、脱出を目指して屋上へと向かう。



	任務内容	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
任務	1.第1エレベーターに乗り込め	●	●	●
	2.第2エレベーターを再起動	-	-	●
	3.ホバーコプターを撃ち落とせ	-	●	●
	4.ボディーガードを全て倒せ	●	●	●
	5.脱出のためのヘリポートに戻れ	●	●	●
クリア時に入手できるチート:Rランチャ				

基本的には一番最初のステージと同じマップを、1階から屋上へと逆に進んでいく。スタート時に照明が消されてしまい、暗闇の中で行動することになるので、ナイトアイを装備しよう。ここでは、ドクターを守らなくてはいけないが、スグにやられてしまってジャマになることが多い。そんな場合は、エレベーターに乗るときなどに置き去りにしておけばOK。彼をひとりにすれば、攻撃されることはほとんどないのだ。

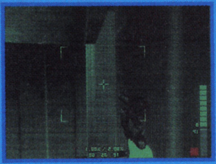
1階ロビー



ポイントA 誰にも気づかれず倒すと!?

エージェント / アドバンスト / パーフェクト

マップの★印の位置にいる敵5人を、すべて相手に気づかれずに(5人以外の敵に気づかれてもダメ)一撃で倒せばマグナムが手に入る。気づかれないように遠目から倒そう。



⬆カベ側からトビラを開ければ、敵に気づかれないぞ。

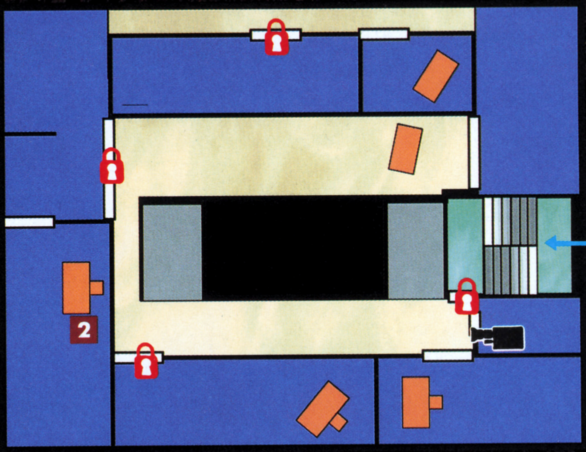


⬆最後の5人めを倒すとマグナムが床に。

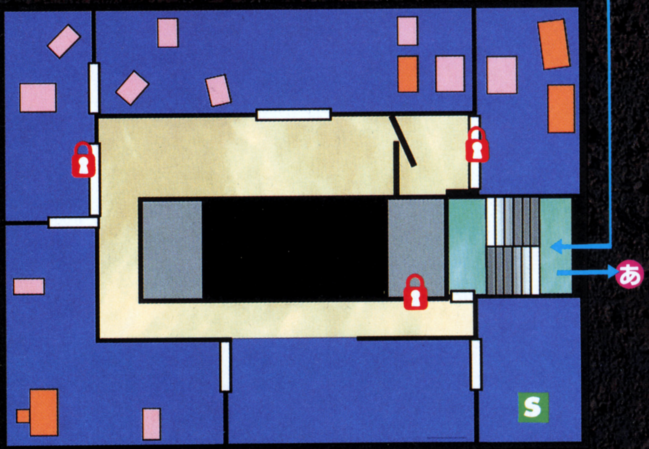
エレベーターについて

マップ左側のエレベーター1は21階と22階の間のみを移動。マップ右側のエレベータ2は、1階と21階の間のみを移動している。エレベーター2は、必須任務2でスイッチを押さないと動かないので注意すること。

21階



22階



必須任務1 1階をグルッと回って、エレベーターに乗り込もう!!

エージェント / アドバンスト / パーフェクト

エレベーターに乗るには、障害物のせいでフロアを大きくう回する必要がある。曲がり角の先には、必ず敵が待ち受けているので慎重に進むこと。特にドクターが敵と自分との間に入ってしまい、攻撃されたとき、敵に反撃できない状態になることもあるので注意。画面が暗いうちに、なるべく多くの敵を倒して進もう。



⬅Ⓡ+Ⓒを使って、上手に敵を倒そう。

必須任務2 ホバーコプターに気をつけながらエレベーターを起動せよ!

エージェント / アドバンスト / パーフェクト

第2エレベーターを再起動するには、この部屋にあるパソコンを使用しないといけない。しかし、このフロアにはショットガンを装備したボディーガードがいるうえに、ビルの外からホバーコプターの攻撃もある。素早く移動して先に進み、ホバーコプターが見えたら、窓のない部屋かイスや机のカゲに隠れて、やり過ごすようにしよう。



⬅強力なホバーの攻撃。最低限のダメージで抜けたい。

アイコンの説明　隠し武器　S シールド(エージェント)　開かないトビラ(どのレベルでも開かない)

ポイントB カサンドラの部屋へ入るには？

エージェント アドバンスト パーフェクト

最初のミッションとは違い、机の上のスイッチではロックを解除できない。1階ロビーにいるすべての敵を、出会ってから数秒で倒すと、通常では出現しない敵が21階に現れる。この敵を倒すとキーが手に入り、カサンドラの部屋の隠し武器ドラゴンがゲットできる。



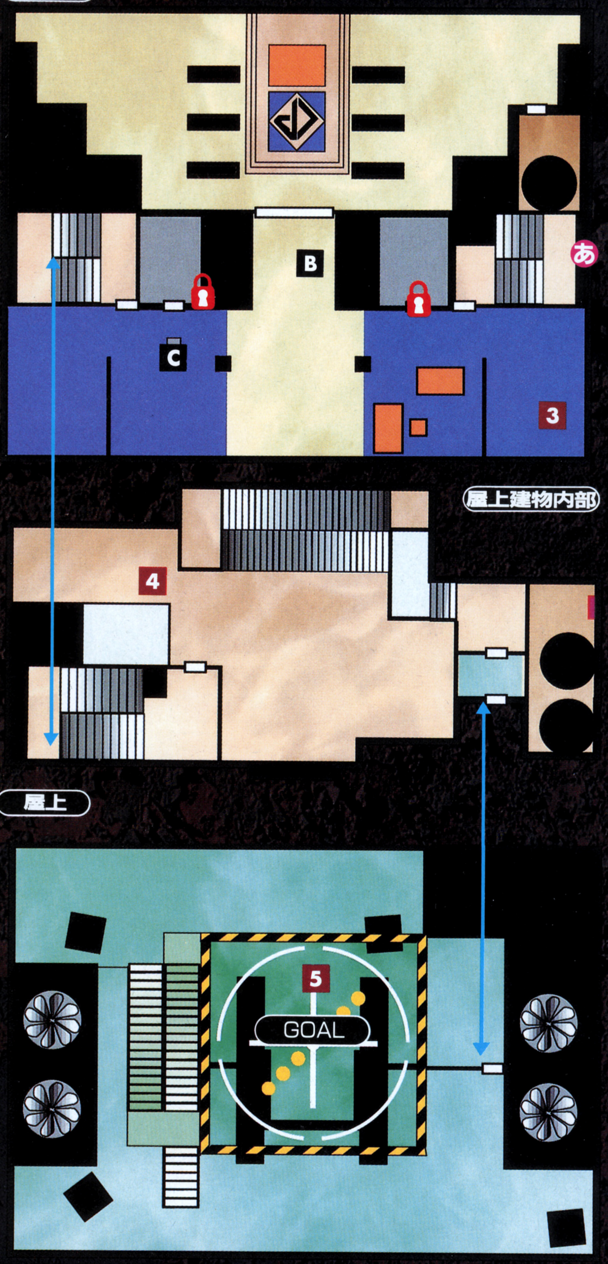
⬅こいつがキーを持っている敵。ここまでの敵を瞬殺せよ。



➡部屋の机には手りゅう弾が。これが隠し武器ではないので注意。



⬅入手した手りゅう弾でカベを壊すと、奥でドラゴンが手に入る。



ポイントC Rランチャを奪うべし

エージェント アドバンスト パーフェクト

23階に上がると、敵がRランチャの操作方法について会話している。ホバーコプターを破壊するのに必要な武器なので、敵を倒してゲットしておこう。

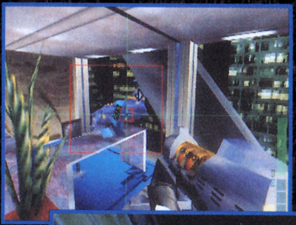


⬅一般人がいるので、敵を倒すときにはよく狙って撃とう。

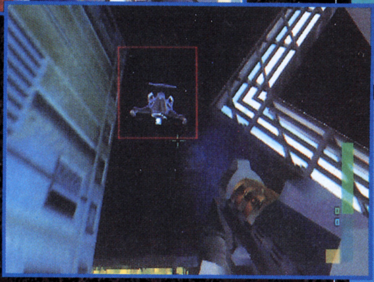
必須任務3 ホバーコプターはホーミングで破壊

エージェント アドバンスト パーフェクト

基本的には、ホバーコプターはRランチャを入手した23階で破壊するのがベスト。ただし、柱やカベがジャマだったりして狙いにくい。Rランチャの武器モードをホーミングにして、ロックオンさせた状態で発射すれば確実にしとめることができるはずだ。屋上へ出て、広い場所で確実に狙うのもいい。



⬅確実に破壊するには、第2武器モードのホーミングにしてから攻撃。



➡屋上では障害物が少ないので倒しやすいが、隠れる場所も少ない。

必須任務4 素早く階段のカゲに隠れて敵を倒せ

エージェント アドバンスト パーフェクト

このミッション最大の難関。イベントデモが始まったら、カサンドラの話は無視して階段のカゲにしゃがんで隠れよう。照明が消えるまでにできるだけ多くの敵を倒し、有利な状況を作っておく。あとは隠れながら、ひとりずつ確実に倒せ。



⬅デモが始まったらスグに銃を撃ちまくり、ここに隠れる。

ボディーガードは各階にいるぞ!!

必須任務4の攻撃目標であるカサンドラのボディーガードは、屋上建物内部にいるヤツらだけではないぞ。彼女たちは21、22階にも配置されており、そこにいる連中も倒しておかないと任務完了とはならないので覚えておこう。ボディーガードは、必ず女性で、服装も通常の敵と違ううえ、ショットガンを装備しているのが目印だ。





⬆奥の部屋にもいるのですみずみまで探すこと。見つけたら速攻で倒すこと。

⬅ボディーガードが装備しているショットガンは攻撃力が高いので当たらないように。

必須任務5 屋上のヘリポートへと行けば任務は完了!!

エージェント アドバンスト パーフェクト

ホバーコプターさえ倒していれば、屋上には敵は出現しない。ここはサッサと最初のステージのスタート地点だったヘリポートに急ごう。難易度エージェントでは、必要ないのにRランチャの弾が2コ落ちている。ホバーコプターも出てこないので、ひろっても意味はないんだけど。

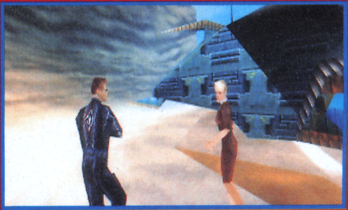


⬆なぜRランチャの弾が？　まぁ、試し撃ちでもして遊ぶのもよし。

俺たちパーフェク党 ポイントBで紹介したカサンドラの部屋のキー。これを持っている敵は、難易度エージェントだとけっこう簡単に出るが、ほかの難易度だとツライ。素早く倒すというアバウトな条件のため、確実に入手したい場合は、全員の敵に気づかれず＆一撃で倒すということをしないとダメかも。

MISSION2【人質】キャリントンの別荘

ジョアンナのボス、キャリントンが別荘でカサンドラにとらえられた。ボスと仲間を救出するために別荘へと潜入する！



	任務内容	エージェント	アドバンスト	パーフェクト
任務	1.オトリになった味方を救え	●	●	-
	2.スナイパーを全て倒せ	-	●	●
	3.風力発電システムを回復せよ	●	●	●
	4.ハッキングを阻止せよ	-	-	●
	5.敵兵を捕らえろ	-	-	●
	6.キャリントンを救出せよ	●	●	●
クリア時に入手できるチート:Sライフル				

建物外部はそれほど広くないし、移動範囲も限られているが、別荘の内部は構造が複雑なために自分がどこにいるかが把握しにくい。マップを見ながら、どこに何があるかを覚えるようにしないと、クリアが難しい任務もあるぞ。とても長いステージなので、残りの体力には常に注意しながらプレイすること。なるべくムダなダメージを受けないように、一撃必殺で進んでいかないと、難易度パーフェクトはツライ。

必須任務1 一定時間内にふたりの敵を狙撃せよ

エージェント アドバンスト パーフェクト

この任務では素早く行動するのが重要。ミッションが始まったらスグに前進し、Sライフルで桟橋の上にいる敵2体を、手際よく狙撃しよう。人質であるキャリントンの解放を交渉しにきた味方を助けることができるはずだ。時間をかけすぎると、味方は撃ち殺されてしまう。リミット時間は約20秒前後なので、急いで狙撃すること。ただし、弾をはずしてしまうと、敵を刺激して交渉人が倒されてしまう。なるべくムダ撃ちせずに、確実に倒すこと。ゴルゴ13よろしく頭を狙撃すれば、必ず1発で敵を倒すことができる。



⬅この任務では確実性が重要。落ち着いて狙撃しよう。



ポイントA スタート地点の違いに注意

エージェント アドバンスト パーフェクト

このミッションは、プレイする難易度によってスタート地点が違う。エージェントとアドバンストはガケの上(START①)、パーフェクトが桟橋の上(START②)だ。それにより、攻略のルートや任務クリアの順番などが変わってくるので、しっかり頭に入れておこう。

エージェント／アドバンスト



➡狙撃任務のため、ガケの上からのスタート。



⬅桟橋の上からスタートだ。

パーフェクト

ポイントB 38秒以内に敵を倒すと……

エージェント アドバンスト パーフェクト

ポイント①のCMP150は、ステージ開始から38秒以内にそこにいるスナイパーを倒すことで手に入る。条件を満たすには、途中のガケから飛び降り、ジャマな敵以外は無視して進む必要があるぞ。



➡このスナイパーを倒せばCMP150が手に入る。

必須任務2 位置を覚えてノーダメージで倒せ!!

エージェント アドバンスト パーフェクト

敵スナイパーは、マップのいたるところに配置されている(★印の位置)。彼らの位置を把握して、効率よく倒していこう。ちなみに、彼らの落とした銃は屋根の上に落ちるのでそのままでは取れない。しかし、その銃自体を撃って地面に落とすことで、入手することもできる。難易度パーフェクトのときは、こんなテクを使わないとキビシイぞ。



➡相手に気づかれずに狙撃せよ。頭を狙って一撃で倒すように。

必須任務5 桟橋の敵が一番つかまえやすい

エージェント アドバンスト パーフェクト

この任務は基本的に、どこの敵を捕獲してもよい。ただ、スタート地点にいるふたりの敵は、すぐそばにいるし攻撃してくるまでにスキがあるので、この任務の対象には最適だ。ミッションスタート時は素手なので（ラップトップガンを持っているが装備しないように)、そのまま敵に向かって行き、殴り倒せば、スグに任務完了となるはずだ。



➡ミッションが始まったら速攻で敵に向かって行き、殴ろう。

アイコンの説明　隠し武器　S シールド(エージェント)　開かないトビラ(エージェント)

必須任務 4 急いでハッカーを探そう

エージェント アドバンスト パーフェクト

必須任務3の風力発電システムを起動後、しばらくたつとハッカーが出現する。彼らは2か所に分かれて行動しているので、素早く見つけだして倒そう。倒さずに一定時間が経過すると、強制的に任務失敗となってしまうので注意すること。ハッカーの居場所は**4**-①と**4**-②の2か所。Rトラッカを使えば、どの方向にいるかわかるはず。



風力発電を起動すると

⬅起動したらメッセージがなくても速攻で出現場所へ。

4-①



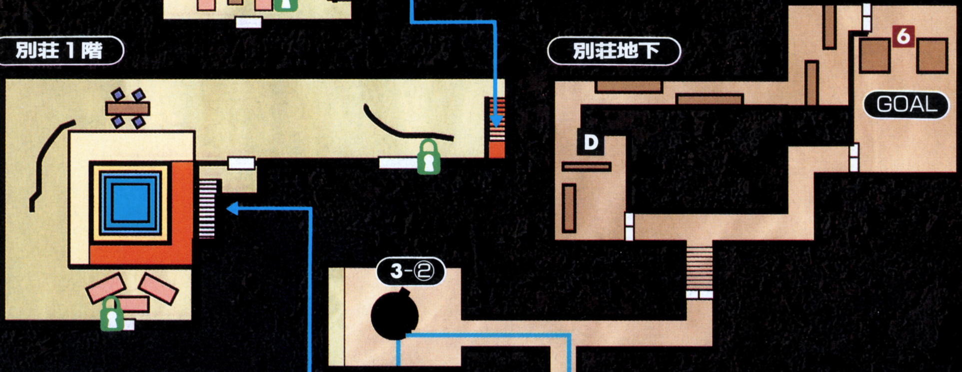
➡3-①から上に登り、まずはココのハッカーを倒そう。

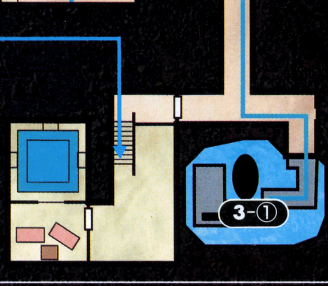
4-②



⬇①のハッカーを倒したら、南側の階段を登りここまで進む。







ポイントC 難易度によって取得アイテムが違う!!

エージェント アドバンスト パーフェクト

別荘2階にあるベッドが置かれている部屋のトイレには、アイテムが落ちているのでゲットしておこう。難易度エージェントのときはシールド、パーフェクトのときはSライフルだ。この面では、必須任務2のためにもSライフルが必要。ステージ開始時にSライフルを持っていない難易度パーフェクトのときは、必ず取りに来ること。ちなみに、この場所以外でSライフルを入手していた場合は、何も落ちていないのであしからず。



シールド
⬆敵が多いこのミッションでは、とてもありがたいアイテム。



Sライフル
➡スナイパー狙撃には必要不可欠。絶対に取っておこう。

必須任務 3 電源を入れる前に冷却装置を起動

エージェント アドバンスト パーフェクト

風力システムを起動するには、まず**3**-①にある冷却&発電システムを起動させる必要がある。そのふたつを起動後、**3**-②にある電源を入れよう。ココには敵が大勢いるので、攻撃時にスイッチを破壊しないように。



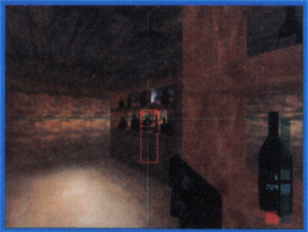
⬆まずは、ココに設置されているふたつのシステムを起動。



⬇その後、このシステムをオンにすれば、任務完了。

ポイントD タナのカゲに隠れている敵は、照準を合わせて見つけよう!!

エージェント アドバンスト パーフェクト



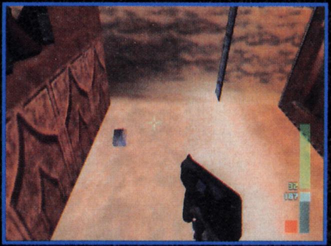
➡酒ビンがジャマで敵を確認しづらい。照準を利用せよ。

別荘地下の通路には、あちらコチラにタナが設置されている。敵兵はこのカゲに隠れているので、見落としがち。簡単な確認方法としては、Ⓡで照準を合わせるのが一番便利。照準が赤くなったら敵がいる証拠なので、酒ビンもろとも撃ち抜いてしまおう。

必須任務 6 キャリントン救出はゴールまで進むだけで完了!!

エージェント アドバンスト パーフェクト

救出とはいうものの、ほかのミッションと同じく、ここも最後の任務はゴール地点に行くだけでOKだ。ポイントDで紹介したタナのカゲに隠れている敵に注意しながら、この場所へと向かおう。最後のトビラのロックを開けるキーは、近くにいる敵の誰かが持っているので、通路の敵を全員倒そう。



⬇トビラのキーは、通路の敵を全員倒さないと入手できない。

俺たちパーフェク党 別荘外部のヘリポートには、コンテナが置かれている。これを破壊すると、中から強力な武器、デバステイターが出てくる。広範囲の敵を攻撃できるうえに威力も大きい。難易度パーフェクトをクリアするためには、ぜひとも入手しておきたい武器だ。

A・RPG

カスタムロボV2

N64

●任天堂 ●11月10日発売
●¥6,800 ●1～4人用 ●128M
バッテリーバックアップ 振動パック対応

操作など攻略の基本を紹介。さらに「旅立ち編」を終盤近くまで一気に攻略するぞ。

攻略ポイント ●ロボを自在に操ることと、状況に応じたカスタマイズがポイント。カスタマイズの場合は、相手がどんなパーツを装着しているかをよく見て戦略を立て、手持ちのパーツを組み合わせるべし。

まずはコレを覚えなければ始まらない!!

基本操作

基本的な操作や、各パーツ&アクションの特性を覚えることが、バトル上達の第一歩。しっかり身につけて、ロボを自在に操れるようになろう!

操作システムは、前作とほぼ同じ。アタックで使うⒸボタンが、今回は↑のみ使えなくなっているぐらいだ(「2on2バトル」で入れ替わるときに使用する)。前作をやり込んだ人なら、すんなり操作できるようになるだろう。もちろん初めて『カスタムロボ』をプレイする人でも、ここで各パーツの特徴やアクションを確認しておけば、自在にロボを操れるようになるはずだ。カスタマイズがポイントとなるゲームとはいえ、まずは最低限の操作はできるようになろう。



⬅カスタマイズを工夫しても、ロボが使いこなせないとムダ。



⬅攻撃をかわす基本となるのは、すばやく正確な操作だ。

攻撃のメインとなるパーツ ガン Ⓐボタン

攻撃を仕掛けるときに基本となるのがこのガンだ。ガンは発射後にスキができてしまうのが難点で、そこを相手に狙われることが多い。移動しながら撃つスライドショット(横滑りしながら撃てる)を使い、発射後うまく壁に隠れるようにして対処しよう。なお、発射されたガンやボム、ポッドは、撃った相手をダウンさせれば消える性質を持っている。ダメージを受けそうなときは、ガンで積極的に攻撃してダウンを狙おう。



⬆スライドショットは、壁に隠れながら利用すると、スキができなくて◎。

スキのない頼れる補助攻撃パーツ ボム Ⓑボタン

ガンは撃ったあとに必ずスキができるが、ボムは移動しながらでも発射でき、しかもスキが小さい。うまく組み合わせて、ガンを撃ったあとのスキをカバーしよう。ただし、ボムはパーツによって発射できる数が決まっているし、ガンと違って爆発に巻き込まれると、自分が発射したものでもダメージを受けてしまう。この先どう動くかを考えて発射しないと、みずからピンチを招いてしまうので気をつけよう。



⬆ボムでけん制しながら、ガンでダメージを与えていくのがセオリー。

使い方しだいでトラップにもなる ポッド Ⓩトリガー

ポッドの特性はボムとほぼ同じ。爆発に巻き込まれると自分でダメージを受けてしまう危険性もあるが、発射後にスキができないので、ボムと同じようにけん制に使うことができる。また、ポッドには爆発するまでに時間がかかるものが多く、相手の動くであろう方向に仕掛けておけば、トラップとして利用することができるぞ。すばやく動き回る相手のときは、特に重宝する作戦なので覚えておこう。なお、相手が仕掛けたポッドに、相手を誘導して逆にダメージを与える作戦も有効なので試してみよう。

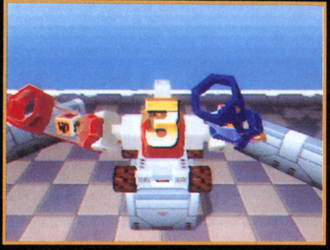




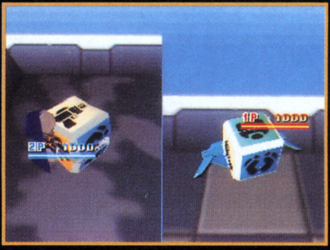
⬆せっかく仕掛けたトラップに、自分が引っかからないように注意しよう。
⬅Ⓩトリガーを押しながら3Dスティックを動かすと、発射する方向を調節できる。

これも重要 バトル開始時の攻防!!

バトルが開始されると、戦いの舞台となるホロセウムには、キャノボットというマシンが登場する。これはロボの変形前の姿「キューブ」を撃ち出すためのもので、カウントダウン後にキューブが撃ち出され、プレイヤーはそれからキューブをロボに変形させて戦うことになるのだ。6面体のキューブはそれぞれの面に頭、右腕、左腕、正面、背中、足が書かれていて、どの面が上になったかによって変形までにかかる時間が違う。3Dスティックを左右にすばやく動かすか、ボタンのどれかを連打すると時間が短縮できるので、いちばん時間がかかる足の面が出たときに活用すること。なお、キューブを撃ち出す方向は、3Dスティックで調整できるので覚えておこう。



⬆赤の砲台にあるのが自分のキューブ。3Dスティックで撃ち出す方向を決めよう。



⬆変形にかかる時間は頭の面がいちばん短く、足の面がいちばん長い。

コマンダー秘伝帳 ゲーム中にスタートボタンを押し、メニューで「攻略アドバイス」を選ぶと、各パーツの使い方やゲームのコツなどを確認できる。バトル開始時のメニューの中にもあるのでゲームに行き詰まったときなどには活用しよう。

攻撃回避の重要ポイント ジャンプ Ⓡトリガー

このゲームにはガードがないので、相手の攻撃はよけるしかない。そこで重要となるアクションがこのジャンプ。ジャンプ中にもう一度Ⓡトリガーを押すと、二段ジャンプもできるので、攻撃回避や相手の懐に飛び込むときに役立てよう。なお、ジャンプの距離や着地するまでの早さは、レッグにどのパーツをつけているかで変化する。また、ロボによってはジャンプが連続で何回もできるものもあるので覚えておこう。


⬆特に二段ジャンプは、バトル中に何度もお世話になるはずだ。

ピンチ脱出にも大活躍!! アタック Ⓒボタン

相手と接近している状態で役立つのがこのアタック攻撃。短時間だが無敵状態になってダッシュし、体当たりを食らわせる攻撃法だ。ヒットすると必ず相手をダウンさせられるが、出した後に無防備状態になるし、浮いている状態では出せないという欠点もある。相手の攻撃がどうしてもよけられないときにこの無敵を利用して回避したり、相手をダウンさせてから追撃をかけるときなどに使うといいだろう。


⬆アタックの動きは、ロボによって違うので注意しよう。

バトルの腕をこれでワンランク上げるべし!! 応用テクニック

基本操作を覚えたら、次はいよいよ完成だ。ポイントは相手の特徴に合わせたカスタマイズをするということ。毎回変えるぐらいの覚悟で。

ロボを自在に操れるようになったら、ここで紹介するポイントを頭に入れてバトルに挑もう。そのほか覚えておきたいのは、ホロセウムの障害物を盾に戦うということ。また、相手の攻撃はジャンプでよけるのがベストだが、なかにはこちらのジャンプを狙って攻撃してくる相手もいる。ジャンプの多用には要注意だ。


➡あくまで、隠れながら攻撃を仕掛けるのが基本なのだ。

ポイント その1 ダウンさせたら必ず追撃をかける

ロボは一定以上のダメージを受けるとダウンしてしまう特性を持つ。このとき完全に無防備になるので、相手をダウンさせたら追撃をかけて、より多くのダメージを与えておこう。ただし、ロボはダウンしたあとに起き上がると、しばらく無敵状態になる。この状態になると逆にこちらが狙い撃ちされてしまうので、追撃後は必ず離れること。

➡すぐに追撃をかけられないようなら、無理に近づかないこと。迎え討たれてしまうぞ。



ポイント その2 ホロセウムの特徴を利用する

バトルの舞台となるホロセウムにはいろんな種類があり、ベルトコンベアーのように床が動いたり触れるとダメージを受ける床があるものなどそれぞれ特徴がある。それを頭に入れて戦わないと、せっかく立てた戦法も空回りしてしまうぞ。また、ダメージを受ける床に誘導するようにして攻撃しておけば、ホロセウムの特徴をトラップとして利用することも可能。どんなホロセウムなのかは、バトル前に確認できるので、カスタマイズはそれを見てから決めるといいだろう。


⬆床の一部が移動するホロセウム。動き方を覚えてないと狙い撃ちに。


⬆盾にするはずの壁が回転。うまく利用すれば、相手の懐に飛び込んでチャンスになるかも!?


➡床の一部がマグマになっていて、触れるとダメージを受けてしまう。攻撃を回避するときなどは注意しておかないと、突っ込んで自滅してしまうぞ。

ポイント その3 相手に合わせてカスタマイズする

カスタマイズには基本パターンなどはなく、相手やホロセウムを見て変えていくのが原則。相手のパーツを見て戦い方を予想し、相性のいい戦法&パーツを考えてカスタマイズすることが、バトルの最重要ポイントなのだ。なお、カスタマイズは弾の飛び方や威力など、ガンの特性の違いを基準に考えると楽。まず戦い方によってガンを選び、それを補助するようにほかのパーツを選んでいくといいぞ。





⬆ガンは戦略によって選択すること。
⬅状況にあったカスタマイズは、次ページからのシナリオ攻略でチェックしよう。

●なんと今回はロボも変更できるのだ


➡各ロボの特徴は、バトル前にチェックできるぞ。

前作では「シナリオ」モードで使えるロボは1種類だったけど、今回は手に入れたロボも使うことが可能だ。ロボは防御力や移動速度以外にも、アタックやジャンプのパターンなども違う。基本のレイⅡで勝てない相手がいたら、ロボを変えてみてもいいだろう。

コマンダー秘伝帳 ジャンプの補足情報：ジャンプはⓇトリガーを押した時間の長さによって、距離や高さが変化する。高いジャンプはそのぶん着地したときのスキが大きく、逆に低ければスキは小さい。状況に応じて使い分けることが必要だ。もし高すぎたら、二段ジャンプで対応すること。

攻略チャートつき!!状況に応じた戦い方はこれだ!!

「旅立ち編」シナリオ攻略

ホロセウムに合わせた戦い方や、強敵と戦うときのおすすめカスタマイズを紹介。状況に応じた戦法&カスタマイズで、どんな相手もダイジョーブ!!

「旅立ち編」序・中盤

【シナリオ攻略チャート】

1日め

- ●レイIIを入手し、ロボステーションへ。タイヘイとゲンタに出会い、特訓開始。
  - ★タイヘイ（ヘプタン）とバトル…1回め
  - ★ゲンタ（パロット）とバトル…1回め
  - ★少年（ポーラベアー）とバトル
  - ★少年（カイザーヘッド）とバトル
- ●バトル終了後、ロボ博士（プロフェッサー・クサマ）と出会う。

2日め

- ●まずロボステーションへ。対戦相手を求めてバトル・スクウェアへ向かう。
  - ★少年（武龍斎）とバトル
  - ★少女（ピコ）とバトル
  - ★少年（シュミット）とバトル
  - ★少女（コメット）とバトル
- ●ロボ博士の研究室へ。有名コマンダー（前作のキャラ）のデータとバトルすることに。
  - ★シンイチ（ロビン）とバトル
  - ★カリン（フレア）とバトル
  - ★フカシ（ドデカン）とバトル

3日め

- ●闇バトルの会場だった地下の工場跡へ。入り口で少年にバトルを挑まれる。
  - ★少年（ディッキー）とバトル
- ●闇バトルの会場で腕試しすることに。
  - ★少年（プロパン）とバトル
  - ★少年（カイザーヘッド）とバトル
  - ★少女（コメット）とバトル
- ●工場跡のボスを名乗るフカシが挑戦。手下（?）のサル・シーザーとバトル。
  - ★シーザー（ゴリオン）とバトル
- ●ヤイバの挑戦。しかし、ヤイバはダイブできず、バトルは中止。
- ●ロボ博士の研究室へ。有名コマンダー（前作のキャラ）のデータとバトル。
  - ★ロボキチ（独眼爺）とバトル
  - ★カトレア（ベル）とバトル
  - ★ジェイク（ジェーン）とバトル

4日め

- ●夜中にゲンタに起こされ、ヤイバの家のガレージに忍び込む。そこで、ヤイバの双子の兄弟・ツルギと出会う。ヤイバの兄・ケンゴのデータとバトル。
  - ★ケンゴ（ジャベリン）とバトル

『V2』には「シナリオ」モードが「旅立ち編」と「激闘編」の2種類があるけど、今回は「旅立ち編」を、終盤直前まで攻略。ホロセウムや相手のパーツに合わせたカスタマイズ&戦法を紹介するぞ。この情報を元に、無敵のコマンダーを目指そう！　なお、「シナリオ」モードで登場したロボ&パーツは、ほかのモードでも使用可能となる。なかには威力の大きい「違法パーツ」もあるけど、これは設定を変更しないと使えないので注意。



⬅オプションでは違法パーツあり・なしのほか、カメラアングルも変更可能。

2日め シンイチ戦　足の速い相手には広範囲型のガンで

ガンは大きく分けると、広範囲攻撃型、連射型、追尾型などのタイプがあり、戦うロボとの相性を考えて選ぶ必要がある。シンイチの使うロビンなど、リトルレイダー型で足の速い相手なら、広範囲攻撃型がベスト。この時点では、3ウェイガンを装備しておくといいぞ。これなら、足の速い相手でも攻撃をヒットさせることができ、ダウンさせたところに追撃を加えることができるのだ。



⬅リトルレイダー型は動きは速いけどダウンさせやすい。ダメージを与えてダウンさせ、追撃をかけるべし。



➡ポッドはリフレクションポッドを。ポッドをばらまいて、相手の動きを封じ込める作戦も有効なのだ。

2日め フカシ戦　防衛力の高い相手にうかつに近づくな!

フカシの使うドデカンなど、ファッティバイス型のロボは防御力が高く、ダウンさせるにはかなりダメージを与えなければならない。攻撃が数発ヒットしたからといってうかつに近づくと、ダウンしていない相手に反撃されてしまうぞ。接近するときは、ある程度ダメージを与えダウン寸前に追いこんでからにしよう。もし強引に近づく場合は、アタックで確実に相手をダウンさせること。



⬅確実に追撃をかけるためには、近づいていたほうが◯。ただし、接近戦は危険が大きいので無理は禁物。



➡アタックをかけたときに、ジャンプでかわされるとピンチ。こちらがダウンさせられてしまうぞ。

3日め シーザー戦　ガンを撃つ場所に注意せよ!!

シーザー戦でのホロセウムは「デッドライン」。ここは床がベルトコンベアーになっていて、その向かう先にはなんとマグマが。ガンは撃ったあとに身動きができなくなるため、マグマの近くで撃つと、そのままベルトコンベアーに運ばれ、マグマでダメージを受けてしまう。ガンを撃つのは壁の上か空中、またはベルトコンベアーのいちばんはし（マグマとは逆のほう）に限定しよう。なお、ボムとポッドは、相手をマグマの方向に追いつめるように使うといいぞ。



➡マグマで受けるダメージはかなり大きい。絶対に落ちないように。



⬆パーツは3ウェイガン、アイドリングボム、リフレクションポッド、フェザーレッグがオススメ。ボムとポッドをうまく使おう。

攻略マスター

コマンダー秘伝帳　ロボのタイプは、シャイニングファイター、エリアルビューティ、ワイルドソルジャー、メタルグラップラー、トリックフライヤー、セクシースタンナー、リトルレイダー、リトルスプリンター、ファニーオールドマン、ファッティバイス、ストライクバニッシャー、バーニング（→）

5日め

- ●ロボステーションで開かれるサンデー・マッチに出場することに。
- ★ゲンタ（パロット）とバトル…２回め
- ★タイヘイ（ヘプタン）とバトル…２回め
- ★タクマ塾少女（エイミー）とバトル
- ★タクマ塾少年（トリケラオー）とバトル
- ●決勝戦で対戦相手のナナセが試合放棄し、サンデー・マッチに優勝。

6日め

- ●試合放棄したナナセに勝負を挑むため、タクマ塾に乗り込むことに。入り口で追い返され、回り込んだ山道でユリエとバトル。
- ★ユリエ（プラネッタ）とバトル…１回め
- ●ロボ博士の研究室でジロウと出会う。
- ★ジロウ（メタルベアー）とバトル…１回め
- ●ジロウにタクマ塾を紹介してもらうため、マモルのデータとバトルすることに。
- ★マモル（カーライル）とバトル
- ★ロボ博士（ホークマン）とバトル

7日め

- ●ジロウといっしょにタクマ塾へ。広場で塾生たちとバトル。
- ★タクマ塾少年（キーンヘッド）とバトル
- ★タクマ塾少女（ルクス）とバトル
- ★タクマ塾少年（銀髪翁）とバトル
- ★タクマ塾少年（ポーラベアー）とバトル
- ●タクマ塾入門を認められ、宿舎へ。そこでツルギと再会する。

8日め

- ●急な川の上に作られた訓練場で、バトル５連戦を行う。
- ★タクマ塾少年（銀髪翁）とバトル
- ★タクマ塾少女（ステラ）とバトル
- ★タクマ塾少年（ハロゲン）とバトル
- ★タクマ塾少女（エイミー）とバトル
- ★タクマ塾少年（キーンヘッド）とバトル
- ●夜中に起こされ、食堂でつまみ食いするために外へ。そこでユリエと再会。ジロウも現れて、ふたりが口論。
- ●今度は広場を通って食堂へ。タクマとナナセのバトルを盗み見る。

9日め

- ●険しい谷の足場に作られた訓練場で、バトル５連戦を行う。
- ★タクマ塾少年（ハロゲン）とバトル
- ★タクマ塾少女（ステラ）とバトル
- ★タクマ塾少年（ポーラベアー）とバトル
- ★ツルギ（スピア）とバトル…１回め
- ★トラジ（タイガーロア）とバトル…１回め

3日め カトレア戦　ホーネットガンの対処法はこれだ



５発一度に発射する追尾型のホーネットガンは、うまく回避しないと連続でヒットされてしまう。ホーネットガンには二段ジャンプが有効で、ホーネットガンが撃たれた直後に、弾を飛び越すようにすると一気に懐に入り込める。そこでダウンさせればホーネットガンを無効にできるぞ。ただし、二段ジャンプで後ろに飛んでしまうと、結局追尾されてしまって意味がないし、横に飛んでもただ一時的に回避するだけ。二段ジャンプは、飛ぶ方向に注意すべし。



⬆➡相手がホーネットガンを発射。それと同時にジャンプし、弾が向かってくるのに合わせて二段めのジャンプをするのだ。



➡壁の後ろに隠れても、ホーネットガンは回避できる。

4日め ケンゴ戦　移動するルートに注意しよう

ケンゴの装備したトラップガンは、発射するとトラップのようにその場に仕掛けられ、時間がたつと敵に向かって飛んでいくという特性を持つ。発射された直後は小さな点で見つけにくいので、激しいバトルの最中は、相手の通ったルートを通らないようにするのがベストだ。そして追いかけてくる相手から逃げながら、ボムやポッドを仕掛けていこう。さらに余裕があったらガンで攻撃し、相手をダウンさせて、ガンを無効にさせて戦うようにしよう。



⬅ジャベリンはジャンプ中に姿が消えるのが特徴。



⬆相手の通ったルートに注意しながら逃げ回り、アイドリングボムＤを発射。



⬆相手がボムの爆風に巻き込まれ、足が止まったらガンを発射して攻撃。



⬆ダウンさせて追撃を加えたら、再び逃げ回る。これをくり返すのだ。

10日め ジロウ戦（2回め）　ふところに飛び込んでショットガンでキメろ!

ジロウはメタルグラップラー型のメタルベアーで、ダウンさせにくい。しかも、相手はレイフォールガンを装備しているので、ジャンプで逃げ回るのも危険だ。ここは一気に接近して、確実にダウンさせられるショットガンでダメージを与えよう。もちろん、ダウンさせたあとは、追撃をかけることも忘れないこと。なお、ショットガンは接近戦専用のガンだが、多少離れていてもOK。身体1～2つぶんなら当たるので、その射程範囲をしっかり把握して戦おう。





➡レイフォールガンは、壁に隠れるなどして回避するのがベスト。



⬆壁に隠れながら待ち伏せし、ショットガンを撃ち込むのだ。

⬅接近するときは、相手にアタックされないように注意が必要。

（→）ビーストの12種類。さらにノーマル、スピード、アーマー、ジャンパー、パワーなど能力の違いによってスタイルが分かれていて、アタックの方法もそれぞれ違いがあるぞ。「シナリオ」モードを両方クリアしないと、すべてのロボは出現しないので注意しよう。

9日め(続き)

●ツルギとバトルすることになり、夜中に鍾乳洞の訓練場へ。ヤイバが乱入し、ツルギとヤイバがバトルすることに。その最中、ヤイバが暴走。それを止めるためにヤイバとバトルすることに。
★ヤイバ(ランス)とバトル…1回め

10日め

●タクマに呼び出され、試験を受けることに。山道(ビクトリー・ウェイ)を進みながら、バトルをくり返す。
★タクマ塾少年(トリケラオー)とバトル
★タクマ塾少女(ルクス)とバトル
★トラジ(タイガーロア)とバトル…2回め
★ジロウ(メタルベアー)とバトル…2回め
●ジロウとの対戦後にユリエ乱入。ユリエとバトル。
★ユリエ(プラネッタ)とバトル…2回め
★ナナセ(アニー)とバトル…1回め
★タクマ(ウィルソン)とバトル…1回め
●「Vコマンダー」の称号を与えられ、タクマ塾を卒業することに。

11日め

●ジロウに呼び出され、ロボ博士の研究室に。マリンパーク・フェスティバルという大会に出場させてもらうために、工場跡にいるヒロシとヨシオというコマンダーと戦うことに。盗み聞きをしていたユリエといっしょに工場跡へ。
●工場跡でヒロシとヨシオのことを聞くと、からまれてバトルすることに。
★少年(シュミット)とバトル
●ヒロシとヨシオが見つからず、再びロボ博士の研究室へ。自立機動型のロボのデータとバトルすることに。
★自律機動型(オラクルヘッド)とバトル
●ジロウの許可を得て、マリンパーク・フェスティバルに出場することに。

12日め

●大会に参加するためにマリンパークへ。1回戦は、デュアル・ダイブするゲンタ&タイヘイのタッグと対戦。
★ゲンタ&タイヘイ(パロット)とバトル
★少年(カイザーヘッド)とバトル
★ユリエ(プラネッタ)とバトル…3回め
★ヤイバ(ランス)とバトル…2回め
●マリンパーク・フェスティバル優勝。表彰式にフカシが乱入し、彼の弟子(?)のイルカ・クレオパトラと対戦することに。
★クレオパトラ(ドルフィー)とバトル

10日め ユリエ戦(2回め) マルチブルガンはドラゴンで粉砕!!

ユリエの装備しているマルチブルガンは、弾を広範囲に発射する性質を持つので、ジャンプで回避するのはかなり難しい。ここは強力なガンで攻撃し、相手をダウンさせて弾を消し去ってしまうのがベストだ。オススメはドラゴンガンで、追尾型の性質を持っている上に、当たると相手を一発でダウンさせることが可能だ。ただし、撃ったあとのスキも大きいので、発射後を狙い撃ちされないように注意して戦おう。



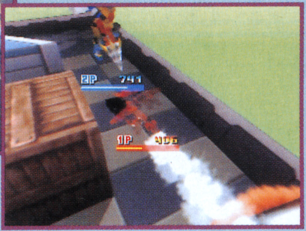

⬆マルチブルガンは、無理にジャンプでかわそうとしても成功しない。


⬅ドラゴンガンは撃ったあとのスキも大きいので、スライドショットと組み合わせて使え。
⬆壁の後ろに隠れた状態で、ジャンプしながらドラゴンガンを撃つといいだろう。

10日め タクマ戦(1回め) 接近厳禁!! 遠くから狙い撃ちせよ

タクマの装備したドリルガンは近~中距離用のガン。一度ヒットされてしまうとそのまま宙に投げ出されるように引き寄せられ、連続でダメージを受けてしまう。ここはガトリングガンを装備しておいて、遠距離からダメージを与えていこう。なお、相手はムリヤリ接近してくるので、逃げ回るようにして戦うこと。レッグはロングバーニアレッグを装備しておくと回避しやすいぞ。


➡逃げそこなったら、アタックで回避するのも手。ただし、タイミングを間違うと攻撃を受けてしまう。


⬅レイフォールガンで逃げ回りながら攻撃を仕掛けていくのも◎。ガンを撃ったあとのスキに注意するべし。

12日め ヤイバ戦(2回め) 隠れながら接近せよ

ヤイバの装備したアクセルガンは、一発当たるとダメージを受けたうえに引き寄せられ、追撃を受けてしまうという強力なもの。へたにジャンプすると当たってしまう可能性が高いので、壁を利用してよけるようにしよう。そして相手が近づいてきたら、すかさず威力の大きいドリルガンで攻撃する。これをくり返せば、楽勝で倒せるぞ。ただし、ドリルガンは2回当てたらすぐに相手から離れること。相手がダウンから復活し、反撃されてしまうぞ。


⬆自分から接近せず、相手が近寄るのを待とう。

これも重要 Ⓐ+Rトリガーでガンの性質を使い分けよう!

ガンのなかには、地上とジャンプ中では性質が変わるものがある。うまく使い分けたいところだが、そのために無理にジャンプしようとして、相手に狙い撃ちされてしまってはだいなし。もし危険覚悟でジャンプ中にガンを使いたいときは、Ⓐボタンと®トリガーを、同時に軽く押すこと。ほとんどジャンプせずに、ガンの性質を変えることができるぞ。


➡このテクはレイフォールガンを装備しているときに特に便利。2種類の弾を使い分けよう。


⬆地上での動きが速いグランダーレッグと組み合わせて使うと◎。

コマンダー秘伝帳
アタックの補足情報:アタックを仕掛けるとロボの身体は赤く光り、光っている間は無敵状態となる。便利なアクションだが、使用前後にスキができるので多用はできないぞ。ちなみに、アタックは効果の違うものが4種類あり、どれが備わっているかはロボによる。ちなみに、(→)

12日め

●夜中にゲンタに起こされる。催眠状態で山へ向かうタイヘイを止めるため、バトルすることに。
★タイヘイ(ヘプタン)とバトル…3回め

13日め

●ロボ博士の研究室へ。タイヘイのロボに催眠チップが組み込まれていることが判明。真相を明らかにするため、ユリエ、ヤイバたちといっしょに、催眠状態のタイヘイが向かっていた山(タクマ塾)に向かう。
●タクマ塾でタクマに問いただす。タクマ塾に泊まることに。
●深夜、塾生のほとんどが催眠状態に。秘密結社ゴライアスが現れ、ツルギが寝返る。ナナセ、トラジ、そして塾生たちが連れ去られる。彼らの後を追って山道へ。妨害する自律機動型とバトル。
★自律機動型(オラクルヘッド)とバトル
●催眠状態のトラジとバトル。
★トラジ(タイガーロア)とバトル…3回め
●ゴライアスに寝返ったツルギとバトル。
★ツルギ(スピア)とバトル…2回め
●ゴライアスに逃げられる。いったんタクマ塾に戻ると、ひとりで追跡していたユリエから連絡が。ユリエの持つ通信機の反応を頼りに、ゴライアスのアジトへ。
●途中、ユリエの持つ通信機の反応が消える。反応が消えた場所にいくと、ユリエの手作り人形が。それを頼りに進むと、ゴライアスのコマンダー(やみ戦士)とバトル中のユリエと遭遇。ユリエの代わりにバトル。
★やみ戦士(シェイド)とバトル
●ゴライアスのアジトに乗り込むことに。

「旅立ち編」のクライマックスへ!!

12日め タイヘイ戦(3回め) キャノボットなしの戦いは先手必勝!!

ここでのバトルはホロセウムなしで行われるので、キャノボットは出現しない。そのため、キューブではなくいきなりロボになった状態でバトルが始まってしまうのだ。そんなときは先手必勝！ すぐにガンを撃ち込んで、相手をダウンさせよう。ガンはドラゴンガンがオススメだ。相手はガトリングガンを装備していて、しかもここには身を隠す障害物がほとんどない。先に攻撃されるとダウンするまで攻撃を受けかねないので、必ず先に攻撃を仕掛けるべし。



⬆ドラゴンガンを使う場合、撃ったあとのスキに注意すること。障害物がほとんどないので、狙い撃ちされてしまうぞ。



➡バトル開始時は、自分は相手に背を向けた状態で立っている。

13日め トラジ戦(3回め) スターダストガンでマグマにはじき飛ばせ



相手の装備したショットガンは接近戦で威力を発揮するガンなので、当然逃げ回りながら戦うことになる。しかし、相手はジャンプしてムリヤリ接近してこようとする。そこを広範囲攻撃型のスターダストガンを使い、狙い撃ちしてたたき落とすのだ。そのときに、このホロセウム(カプセルジェイルA)のフィールドのはしにあるマグマに落とすようにすれば、効果絶大。スターダストガン自体はあまり威力はないけど、マグマの威力も借りて大ダメージを与えることができるのだ。なお、逃げ回るときに、ボムやポッドでトラップを仕掛け、うまくマグマの近くまで誘導するのも忘れずに。マグマの近くにトラップを仕掛けておく戦法もオススメで、うまく引っかけられれば、相手をマグマに落としてダメージを与えられるぞ。



➡ジャンプしながらスターダストガンを発射。ヒットさせて、マグマの中に落とすのだ。
⬆マグマの近くを通るように逃げ回り、近づいてきたところをジャンプで回避。

13日め ツルギ戦(2回め) ひたすら逃げ回りながら攻撃だ!!

ツルギの操るスピアはストライクバニッシャー型で、二段ジャンプで空中ダッシュすると姿が消えてしまうステルス機能つき。無理にこちらから攻撃を仕掛けていっても、攻撃は当てづらいのだ。ここで戦い方は、サテライトポッドを発射しながらひたすら逃げ回る。そして逃げながらレイフォールガンを撃ち続けるのだ。この戦法で少しずつダメージを与えていくべし。



➡レッグはグランダーレッグがオススメ。無理なジャンプは×。



⬆サテライトポッドをどんどん仕掛けておけば、ステルス機能つきのロボでも大丈夫。ダメージを与えられるぞ。



⬆逃げ回りながら、追尾型のレイフォールガンを発射し続けるのだ。



⬆空中に制止した弾が、現れた相手に自動的にヒットしてくれるぞ。



⬆相手がダウンしたらジャンプしてガンを発射し、追撃を加えるのだ。

コマンダー秘伝帳

(→)効果の内容は以下のとおり。アタックの種類：●攻撃系…相手に向かって突進し、体当たりする ●対空系…空中に飛び上がる ●移動系…壁を乗り越えるように体当たりする ●回避系…無敵状態になってゆっくりと相手に向かっていく

ACT

コロコロカービィ

GB

●任天堂 ●発売中 ●¥4,500
●1人用 ●8M GBカラー専用
バッテリーバックアップ 動きセンサーカートリッジ

今回はレベル7・8をマップつきで攻略。
隠しステージの情報もお見逃しなく！

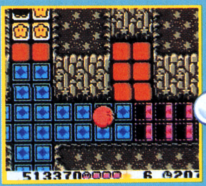
攻略ポイント ●ほとんどのスターが、取るのが難しい場所にある。さまざまなテクニックを駆使して入手するのだ。すべて集めればごほうびがあるぞ！ なお、マップのアイコンのみかたは欄外に書いてあるぞ。

レベル7・8をマップつきで大攻略！エンディングまであと少し！



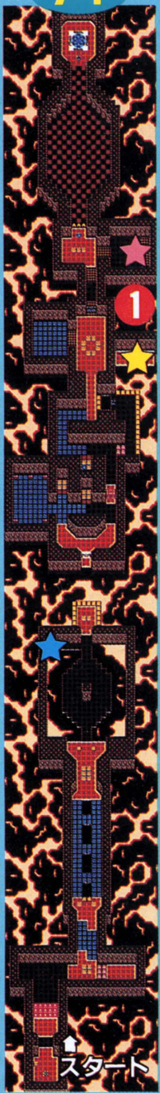
気のゆるみが命とり！ レベル7

通路の壁が少なく、床もせまいので、落ち着いて操作しよう。点線床はボタンを押していても、一定時間で消えてしまう。床が消えそうになったらカービィをはね上げて、ジャンプ中にボタンを押し直せばいいぞ。



⬆赤い点線床はⒶ、青い点線床はⒷで、床が出るぞ。

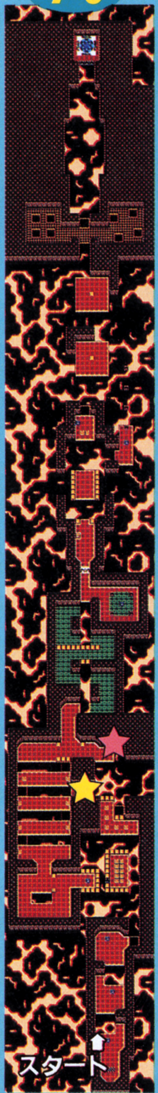
7-1



7-2



7-3



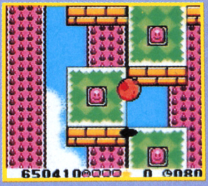
7-4





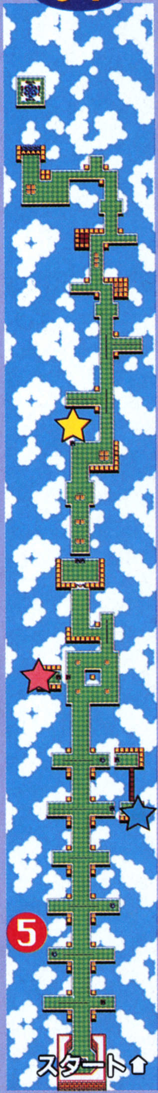
超難関ステージ レベル8

レッドスターは、取るのがかなり難しい場所にある。残り数に余裕がないなら、クリアを優先したほうがいいぞ。8－4クリア後は、マップ画面でレベルが選択できるようになるので、そのときに再チャレンジしよう。



⬆8－3は強制スクロールする。ドンドン進もう！

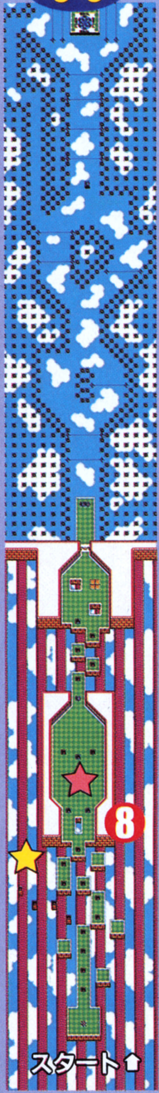
8-1



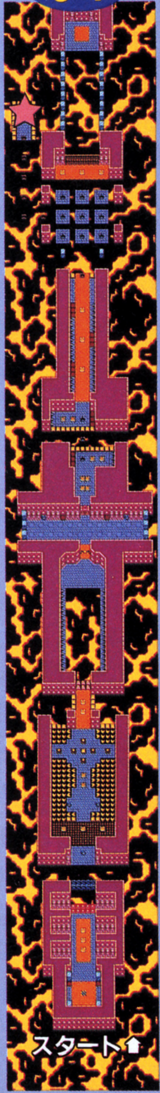
8-2



8-3



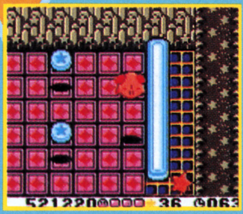
8-4



マップのみかた ★:レッドスター ★:ブルースター ★:イエロースター ■:穴が隠されたバンパー ❶～❽:攻略ポイント

レベル7のポイント

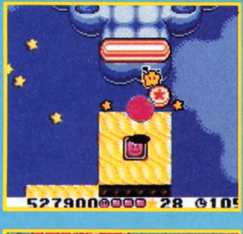
❶レッドスター入手



➡赤い点線床が点滅したら、ジャンプ中にⒶを押そう。

大きいバンパーの先にはレッドスターがあるぞ。赤い点線床はⒶを押していても、一定時間で消えてしまうので、無敵になってバンパーを壊すのは危険。カービィをはね上げて、大きいバンパーを飛び越えてしまったほうが安全だ。

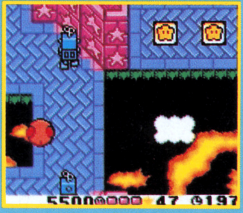
❷レッドスター入手



➡ジャンプ穴を連続ジャンプして無敵になろう。

レッドスターがある島にジャンプしてもバンパーにはね返されてしまう。手前にある四角いジャンプ穴ですばやく連続ジャンプして無敵になれば、バンパーを壊せるぞ。帰るときは、バンパーの下に隠れていたジャンプ穴を使おう。

❸落ちついてコロがそう



➡この雲には、ころがって乗ることができるぞ。

4体のノボットがいる通路の右側には、左右に動く雲がある。ノボットの動きに気をつけながら雲に乗ろう。十字キーの右を押して画面をスクロールさせれば、雲の動きがわかりやすいぞ。雲から先の床にジャンプすればスターはすぐそこだ。

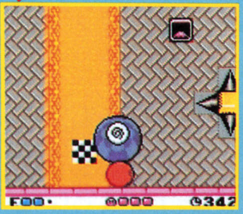
❹通路をとおせんぼ



➡ぴょんぴょん床から落ちないようにジャンプしよう。

通路をふさいでいるノボットがジャマで、先に進むことができない。ぴょんぴょん床の上で、連続ジャンプして無敵になってから、ノボットにぶつかれば壊すことができるぞ。ちなみに?穴は、すべて赤い星のかけらだ。

BOSS メガイター ■地上戦

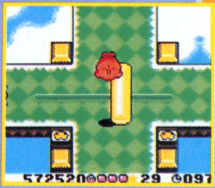


➡ここにいればメガイターにぶつからないぞ。

このボスは目を閉じている時間が長い。目を開けたら、すかさずジャンプ穴から飛び出して体当たりしよう。ダメージをあたえると猛スピードで体当たりしてくるが、ボスステージ一番手前の壁ぎわにぴったりとくっつくと、なぜかそこまでは追ってこないので安全だ。ブロックから飛び出すトゲには注意しよう。

レベル8のポイント

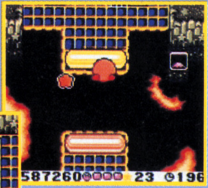
❺バンパー多発地帯

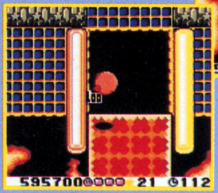


⬅右のバンパーからぶつかれば、無敵になったときそのままジャンプ穴へ。

通路の壁がないので、バンパーにはね飛ばされて落ちる可能性が高い。ころがして進むよりも、はね上げて進んだほうが安全だぞ。スターの近くにあるバンパーは、無敵になって壊してしまおう。

❻❼バンパージャンプ





ふたつのバンパーの間には穴があるので、ころがってぶつかるのはムリ。タイミングよくバンパーの間をジャンプして無敵になろう。ただし、バンパーの色が青だと、ジャンプできない。はね上げて色を赤に変えておこう。うまくバンパーを壊せれば、その先のスターを入手できるぞ。

⬆バンパーの下にジャンプ穴が隠れている。

⬅右のバンパーからジャンプを始めれば、スターを入手できるぞ。

❽レッドスター入手



⬅強制スクロールなので、もたもたしているとスターは入手できないぞ！

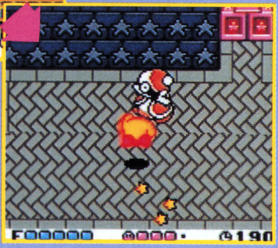
大きいバンパーの下にレッドスターが隠されている。矢印がついたジャンプ穴を連続ジャンプして、無敵になってバンパーを壊そう。このステージは強制的にスクロールするので、スピードが命だ！

BOSS デデデ大王 ■地上戦

ついに最後のボス、デデデ大王との対決だ。まず、左右に動く砲台に入り、デデデ大王の体当たりをかわしたら、背中に向かってカービィを発射しよう。うまく背中に命中すれば、デデデ大王を守るバリアを消すことができる。あとは、無防備になったデデデ大王めがけて、カービィを発射。うまく当てればダメージをあたえられるぞ。4回ダメージをあたえると、ハンマーを投げて攻撃してくるので注意！



⬆デデデ大王の体当たりをかわしたら、背中めがけてカービィを発射！



➡バリアが消えたら攻撃のチャンス。10回ダメージをあたえると倒せるぞ。

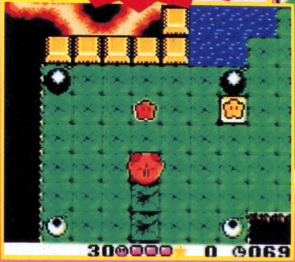
やっぱりあった！ エクストラステージ 難易度アップ

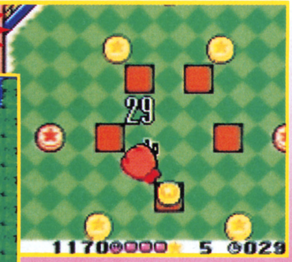
出現条件 レッドスターを32コ、すべて集める



➡5つのミニゲームも、いつでも遊べるようになるぞ。

『カービィ』シリーズおなじみの隠しステージが、今作にも登場するぞ。その出現条件は、全32コースにあるレッドスターをすべて集めること。取り逃した人も、8－4をクリアすればマップ画面でレベルが選択できるようになるので、再チャレンジが可能だ。エクストラステージは、コース自体は今までとほぼ同じだが、全体的に難易度がアップしており、やりごたえ十分！





⬅⬆残りタイムが少なく、敵の動きも速い。ほかにも床を壊す爆弾など、さまざまな仕掛けが登場。

ウラコロ情報 ファイル選択画面に表示されるクリア%のアップする条件がわかったぞ。レッドスター1コ入手で1%、1コースクリアで1%増加するのだ。ただし、エクストラステージのレッドスターは8コで1%の増加だぞ。100%クリア目指して、とことん遊びつくそう！

S・RPG

牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール

GB

●ビクターインタラクティブソフトウェア ●発売中 ●¥4,200
●1人用 ●16M GBカラー専用
バッテリーバックアップ

パートナーイベントの発生条件や、選択肢による進み方をくわしく攻略するぞ。

攻略ポイント ●パートナーイベントは、愛情度が一定以上になった翌日以降、パートナーが仕事を終えたあとか、自宅で休んでいるときに話しかけると発生するぞ。また、フローチャートの見方は欄外を参照してね。



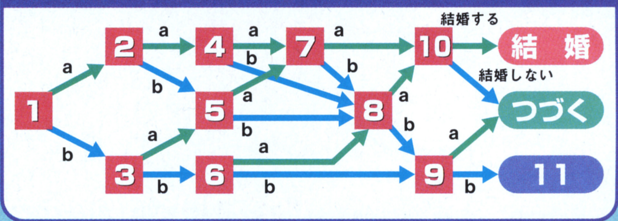
男の子編 乙女心に悩むキミにパートナーイベントを大公開!!

ここでは、牧場生活のうるおいとなるパートナーイベントの内容と、その発生に必要な条件や愛情度をくわしく紹介するぞ。さらに、選択肢や行動により変化する愛情度の数値と、分岐のしかたもこれでバッチリなのだ。右のフローチャートとあわせて活用して、女の子のハートを確実にゲットしちゃおう！



⬆1回のプレイで見れるパートナーイベントは、多くて7つ、少ないときで5つ。

イベントフローチャート〈男の子編〉



1 ケンカ発生 愛情度10〜

愛情度が10以上になった次の日以降、女の子に話しかけると、牧場生活の目標を提案されるぞ。ここでキミの意見をしっかり伝えよう。また、ここで提案された目標は、グッドエンディングを迎えるための条件になっているのだ。

Q1	「いっしょにがんばろう！」	+5	aへ
Q1	「そんなのムリだよ」	+0	Q2へ
Q2	「がんばればできるね」	+3	aへ
Q2	「どうしてもムリだよ」	−5	bへ

2 くり返す失敗 愛情度20〜

男の子が指示した作業を、なにひとつできない女の子。落ち込んでいるのではげましてあげよう。動物を飼っていないと、イベントが発生しないので気をつけよう。この場合、bと同じ結果に。

Q1	「ゆめでおわらせる？」	+5	aへ
Q1	「しょせんは……」	−5	bへ

3 ケンカの後

イベント①で牧場を出ていった女の子が、翌日の朝帰ってくる。何事もなかったように明るくふるまうが、ちょっぴり気まずい感じ。ここで、しっかり仲直りをしないと、結婚ができなくなるぞ。

Q1	「きのうはごめん」	+3	aへ
Q1	「……」	+0	bへ

4 父親からの手紙 愛情度30〜

愛情度が30を超えしだい、話しかければ発生する。父からの手紙を見つけた女の子の、悲しみが伝わってくるイベントだ。女の子が立ち直るまで、何度も話しかけてあげよう。

Q1	女の子に4回話しかけた	+5	aへ
Q1	話しかけたのが3回以下	+0	bへ

5 とどろく雷鳴 愛情度30〜

条件をそろえた翌日のPM6時〜9時の間に話しかけると発生。とつぜん、雷が鳴って停電になってしまうぞ。おびえる女の子のそばにいてあげよう。



Q1	動かない（ボタンを押さない）	+5	aへ
Q1	動いた（ボタンを押した）	+0	bへ

6 誕生日プレゼント 愛情度30〜

愛情度が30以上になった次の日以降に話しかけると、その日が女の子の誕生日だとわかるイベントが。「雑草」「石」「資材柵」「カイバ」以外のものをプレゼントすれば愛情度がアップするぞ。

Q1	愛情度がアップするプレゼント	+3	aへ
Q1	愛情度がダウンするプレゼント	+0	bへ

7 ナンか気になる 愛情度50〜

女の子から恋の告白をされるイベント。最初の選択ではどちらを選んでもオッケー。その日のうちにガケに行って、女の子に話しかければQ2の選択へ。話さずに日付が変わるとbと同じ結果に。

Q2	「めいわくじゃないよ」	+5	aへ
Q2	「めいわくかな」	−5	bへ

8 まぶたの母 愛情度50〜

女の子が古いアルバムで、母親らしき人物を見つけるイベント。彼女の母親に対する気持ちがわかるぞ。二度選択することになるが、最初の選択の結果では愛情度が増減したり、分岐はしない。

Q2	「やっぱりさみしい？」	+5	aへ
Q2	「ははおやってうるさいだけさ」	−5	bへ

9 森の熊さん

イベント⑧から30日後以降に、女の子に話しかけると発生。最初の選択では、どちらを選んでも、女の子は子グマを探しに出かけてしまう。その日のうちに、女の子を見つけて話しかけよう。

Q2	樹海で女の子に話しかけた	+5	aへ
Q2	女の子と話さずに翌日になった	+0	bへ

10 告白 愛情度80〜

女の子の告白に良い返事をすれば、「結婚」イベントへ。断ったり、話をせずに次の日になると「つづく」に進み、そのままゲームを続行できる。

11 帰らないパートナー

イベント⑨で樹海にいる女の子と話さずに、翌日になると発生する。樹海で女の子の身に何があったのか、わからないままバッドエンディングに。

祝結婚 幸せなふたりに神様からのプレゼント

イベント⑩で女の子の告白にOKすると、次の日曜日に結婚式が行われるぞ。結婚後もゲームは続き、下の条件がそろうと、なんと子どもが生まれちゃうのだ！



➡妊娠の知らせがあってから、60日後に誕生。

	コウノトリの夢	➡ 女の子からの知らせ
ひとりめ	結婚式から15日以内で愛情度が70以上	結婚式から30日以内で子ども用ベッドを買った
ふたりめ	ひとりめの誕生から15日以上で愛情度が90以上	ひとりめの誕生から30日以内

攻略マスター

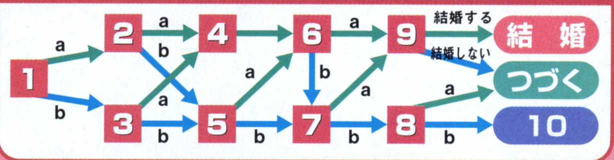
ページの見方 イベントフローチャートの数字は、各イベントの番号に対応しているぞ。aやbの矢印は、イベントの選択肢による分岐を表している。また、フローチャート内の「結婚」は結婚イベントが発生し、「つづく」はそのまま3年めまでゲームが続くことを表している。



女の子編 彼のハートをつかむ青春のイロハを伝授！

下のイベント紹介を見れば、パートナーイベントの発生に必要な愛情度や、そのほかの条件もバッチリ！もちろん選択肢や行動による愛情度の変化や、物語の分岐もすべてわかるぞ。なお、愛情度は、マメにプレゼントをして上げておこう。フローチャートとあわせて活用すれば、男の子のハートをギュッとつかむのもカンタンなのだ！

イベントフローチャート〈女の子編〉



1 ケンカ発生　愛情度10〜

男の子でプレイしたときに発生する同名イベントと同じ内容。牧場生活の目標を男の子が提案してくるぞ。また、この目標がグッドエンディングを迎えるための条件になっていて、プレイヤーが変更することはできないのだ。

Q1	「いっしょにがんばろう！」	＋5	aへ
Q1	「そんなのムリだよ」	＋0	Q1へ
Q2	「がんばればできるね」	＋3	aへ
Q2	「どうしてもムリだよ」	−5	bへ

2 おかゆの味は？　愛情度20〜

愛情度が20を超えた翌日の朝、女の子は熱が出て仕事を休むことになる。心配した男の子がおかゆを作ってくれるぞ。このイベントは疲労度がたまっていなくても、強制的に発生するのだ。

Q1	「おいしいよ」	＋5	aへ
Q1	「……」	＋0	bへ

3 誕生日プレゼント　愛情度20〜

条件をそろえると、その日が男の子の誕生日だとわかる。何もあげずに翌日になるとbと同じ結果になるので気をつけよう。また「石」「雑誌」「カイバ」「資材柵」をプレゼントすると愛情度が下がるぞ。

Q1	愛情度がアップするプレゼント	＋5	aへ
Q1	愛情度がダウンするプレゼント	−5	bへ

4 二人で一人　愛情度30〜

男の子がケガをしてしまい、この日から10日間は仕事を休むことになる。選択が2回あるが、どの答えを選んでも結果は同じ。

5 ケンカの後　愛情度30〜

ふたたび牧場生活の目標を話す男の子。ふたつめの選択で「そんなんじゃないよ…」を選ぶとQ3へ、「もちろんだよ！」を選ぶとQ4へ進む。



Q3	「わたしがやりたいから」	＋5	bへ
Q3	「わからないよ…」	＋0	aへ
Q4	「つきあわせたなんて…」	＋0	bへ
Q4	「ごめんなさい…」	−5	aへ

6 母の形見　愛情度60〜

男の子が母親の形見のペンダントを、女の子に見せてくれる。最初の選択で「きれいないしだね」を選ぶとQ2へ。そっけない反応をするときらわれてしまうぞ！

Q2	「…ほしい…な♥」	＋5	aへ
Q2	「ふーん…」	−5	bへ

7 オレの夢　愛情度70〜

男の子からガケに来てくれとさそわれる。話しかけると自分の夢について語りだすぞ。話さずに日付が変わると、強制的にbと同じ結果になる。



Q1	「そうだよ」	＋5	Q2へ
Q1	「ちがうよ」	＋0	bへ
Q2	「どんなゆめ？」	＋3	aへ
Q2	「そうなんだ」	＋0	bへ

8 ケンカの後パートⅡ

イベント⑦の30日後以降に発生。選択肢で「そんなの〜」を選ぶとQ1、「それも〜」ならQ2へ進む。

Q1	「これからもいっしょだよ♥」	＋3	aへ
Q1	「ゆめはあきらめちゃうの？」	＋0	Q3へ
Q2	「わたしは…どうすればいい？」	＋3	Q1へ
Q2	「うん、がんばってね！」	−5	bへ
Q3	「そんなことない！」	＋3	aへ
Q3	「じぶんのゆめをつかんで…」	−5	bへ

9 告白　愛情度70〜

愛情度が70以上になると、いよいよ男の子からの愛の告白。選択が数回あるが「……」「そうじゃなくて」を選ばなければ、結婚はすぐそこだ。

10 ホナ、さいなら！

バッドエンディングにつながるイベント。イベント⑧の翌日の朝、男の子がいなくなっている。残念ながらキミの物語は、ここで終わりなのだ。

祝結婚 女の子の夢はカワイイ花嫁

イベント⑨でプロポーズを受けると、その週の日曜日に結婚式が行われるぞ。ここで女の子の物語は終わってしまう。お父さんの夢を果たすことはできなかったが、女の子にとって最高に幸せな結末だよね。



⬆島のみんなに祝福されるふたり。おめでとう！

彼氏・彼女の セリフで愛情度をチェック

パートナーの愛情度は、話しかけたときのセリフでわかるぞ。セリフの変化は、パートナーイベント発生の目安にもなるので、知っていると便利なのだ。



⬅結婚後は、こんなラブラブなセリフに！

愛情度	女の子のセリフ
0〜9	なに？　ピートくん。
10〜19	ぼくじょうでの　せいかつにも、だん〜
20〜29	ふぅ…ちょっと　まいにちが、たいく〜
30〜39	まいにち　たいへんだけど、いっしょ〜
40〜49	…え？　あ、なに？　どうかしたの　〜
50〜59	いまさらだけど…このいえ…　ピート〜
60〜69	おかあさんも　おとうさんに、こんな〜
70以上	はやく　おとうさんが　めざした　ぼ〜

愛情度	男の子のセリフ
0〜9	なに？　サラ。
10〜19	はなのめむらの　ぼくじょうは、ちゃ〜
20〜29	このぼくじょうでも　せいかつにもだ〜
30〜39	ぼくじょうの　まいにちって、おもっ〜
40〜49	あ、わるい　かんがえことしてた…　〜
50〜59	…そういや…ボクと　サラの　ふたり〜
60〜69	こんなきもち……………………………〜
70以上	ボク…サラが　やりたいことの　てつ〜

GB通信

ゲームボーイ

ゲームの秋にはRPGがピッタリ

そろそろ秋本番。これから年末・年始にかけては、N64もGBもソフトがたくさん発売されます。そのなかでもGBで特にめだつのが、本格派大作RPGの数々。ここで欲しいソフトを見つけたら、秋の夜長はRPGやりまくりだっ！



ZELDA

ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章（仮）

今回はキャラクターの秘密に迫る！

期待の『ゼルダGB』最新作に登場する個性豊かなキャラクターたち。いったいどんなキャラクターが登場するのかな？

続報　ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　大地の章

●2001年1月発売予定　¥3,800●任天堂●A・RPG●容量未定　バッテリーバックアップ　GBカラー専用●通信対応

GB版『ゼルダ』の個性的なキャラクターたち

GB版『ゼルダ』には、個性的なキャラクターがたくさん登場する。今回は、シリーズでおなじみのキャラクターから初登場のキャラクターまで、今作に登場する8体のキャラクターとその特徴を大公開するぞ。イジワルな攻撃をしてくるやつらばかりだけど、対処法さえ知っていればそれほど苦戦はしないハズ。それぞれに有効な攻撃法を見つけることが大切だぞ。

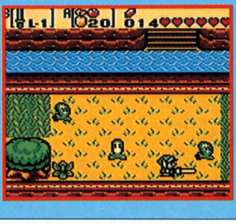
オクタロック

シリーズではおなじみのタコの姿をしたキャラクター。たいして強くはないが、口からはき出される岩に注意しよう。



バズブロブ

『夢をみる島』にも登場していたキャラクター。あまり強そうには見えないが、リンクが攻撃すると思わぬ反撃を受けるぞ。



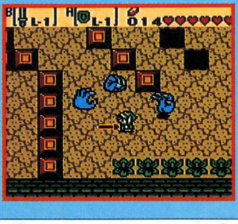
ドクロナイト

剣を持ったガイコツ兵士。正面から攻撃しても剣で弾かれてダメージをあたえられない。左右にまわり込んで攻撃しよう。



フロアマスター

シリーズおなじみの、巨大な手のキャラクター。つかまれると入り口に放り出されてしまうので、あまり接近しないように。



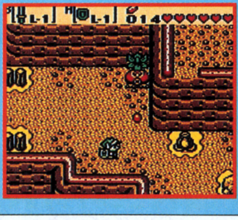
ライクライク

リンクをまるごと飲み込もうとするキャラクター。もし飲み込まれてもダメージは受けないが、盾を持っていると…。



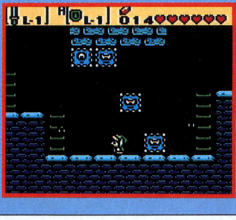
デクナッツ

N64版でおなじみの植物型のキャラクター。地中から突然顔を出し、口からデクの実をはき出して攻撃してくる。



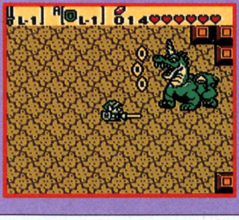
コトーン

リンクが近づくと、押しつぶそうとして落下してくる。つぶされないよう、落ちてくる前に走り抜けてしまおう。



BOSS アクオメンタス

ついに公開されたダンジョンのボスの巨大なドラゴン。リンクめがけて3方向ビームを放つ。正面に立つと危険だぞ。



おまけ コッコ&ココッコ

今作では、おなじみのコッコに加え、まだヒヨコのような小さいコッコも登場するぞ。もちろん、仕返しには注意しようね。



はみだし通信　『ふしぎの木の実 大地の章』の発売日が、2001年1月と少しだけ延期されてしまった。年内にプレイできないのは残念だけど、開発度は90%を超えているので、よほどのことがないかぎりこれ以上の延期はないと思うけど……。いつになったらプレイできるのかなぁ？



MARIO TENNIS がGBカラーで究極進化!!

マリオテニスGB

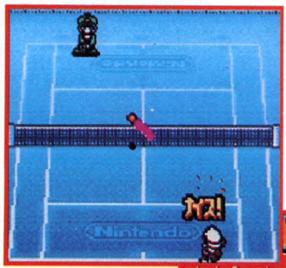
大人気だった『マリオテニス』のGB版がついに登場。快適の操作システムはそのままに、育成要素がプラスされてゲーム性が進化しているのだ。今回はN64版とリンクもできる本作の魅力を総チェック。N64版をやり込んだ人もそうでない人も、見逃すべからず!!

発売直前 マリオテニスGB

11月1日発売　¥3,800●任天堂●SPG●容量不明　バッテリーバックアップ　64GBパック対応　GBカラー専用

今度の『マリテニ』はプレイヤー育成で燃えろ!!

N64版とのリンクでおもしろさも倍増の『マリオテニスGB』。このソフトの目玉は、なんといってもメインとなるストーリーモードだ。プレイヤーは名門テニスアカデミーの生徒となって、テニスの腕を磨いていくのだ。アカデミーにはダブルスでペアを組むパートナーもいて、プレイヤーキャラといっしょに育てていくことになるぞ。なお、試合や練習での操作システムは、N64版とまったく同じ。今回もボタンの組み合わせだけで、いろんな球種を打ち分けることができるのだ。



⬆ロブやスライスの打ち分けも同じなので、N64版をやり込んだ人は有利?



➡主人公は男の子（アレックス）と女の子（ニーナ）のどちらかを選べる。

注目ポイント1 経験値をためてキャラのパラメータを上げろ!

このゲームでのキャラの育成とは、スピンの強さやサーブの強さなどのパラメータを上げるということ。パラメータは経験値をためてキャラをレベルアップさせると、あたえられたポイントぶん上げることができるのだ。経験値は、アカデミーの生徒と試合をしたり、コーチから訓練を受けて成功するとゲットすることができる。手に入れた経験値は、主人公かパートナーに振り分けて、バランスを考えながらレベルアップさせていくことになるぞ。ふたりをどんなキャラにするか、よく考えてパラメータを上げていこう。



⬅コーチとの訓練に成功して、経験値をゲット。



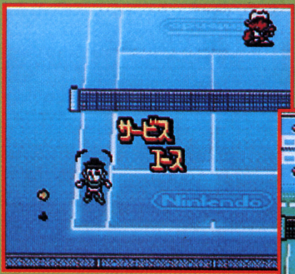
⬅経験値を主人公かパートナーに振り分ける。

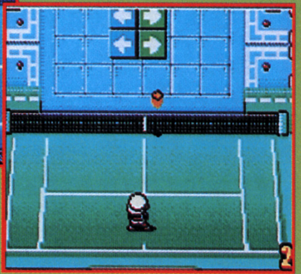


⬅レベルが上がったらパラメータをUPさせるのだ。



⬆コーチから受ける訓練は、サーブやストロークなどさまざま。

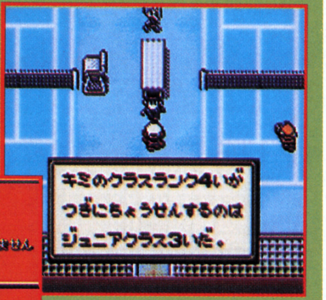


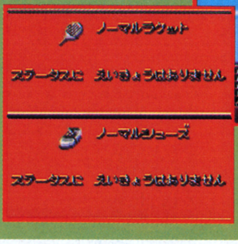


⬆試合に勝つと大量に、負けてもいくらかは経験値が入る。
➡コーチや練習相手がいなくても、壁打ちという練習方法がある。

注目ポイント2 ランキングUPでアイテムゲット!!

アカデミーの生徒は実力ごとにクラス分けされていて、ジュニア、シニアというようにランキングが設定されている。ランキングとクラスはランキング戦で勝ち抜くと上げていくことが可能で、そのときに特殊アイテムもゲットできるぞ。アイテムはラケットやシューズなどで、身につけるとプレイヤーの能力を上乗せすることができたりするのだ。





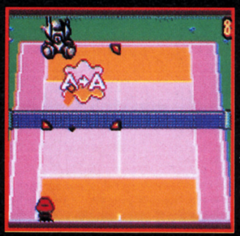
⬆ランキングが上がっていくと、敵も手強くなってくるぞ。
⬅手に入れたアイテムを身につけると能力がアップすることも。

なんとミニゲームも!!リンクで楽しさ倍増!!

64GBパックを使うと、GB版で育てたキャラを、N64版で使うことができるぞ。逆に、N64のキャラもGBに登場するのだ。これで楽しさも倍増！　さらに、新しいキャラをゲットするとミニゲームも遊べるようになるので、これで3倍オトク!?



⬅N64版のキャラを、GB版でも使うことができるのだ。



⬅ミニゲームではターゲットショットなどが楽しめる。

はみだし通信 このゲームには、テニスをよく知らない人のために、「テニスじてん」というモードも用意されている。このモードでは、テニスの基本的な用語や知識などをくわしく解説してもらえるぞ。このモードで勉強すれば、キミもテニス博士になれるはず。

グランディア GRANDIA パラレルトリッパーズ

壮大な物語がGBでふたたび!!

これまで他機種で発売され、たくさんの人に感動をあたえた名作RPG『グランディア』。その続編が、楽しい要素がたっぷり追加されてGBに登場するぞ。年末の超期待作、『パラレルトリッパーズ』を知らずして、RPGは語れないぞ！

続報 グランディア パラレルトリッパーズ

12月発売予定 ¥4,500●ハドソン●RPG●容量未定 バッテリーバックアップ GBカラー専用●通信対応

大作『グランディア』の物語を継承した本格派RPGが登場!



⬆フィールドの謎を、知恵をしぼって解くのも楽しいぞ。



➡フィーナやリエーテなど、前作に登場したキャラも大活躍！

『グランディア』シリーズの最新作がGBに登場。アクションやパズルのような謎解きが楽しめるフィールドや、カードバトルの要素を盛り込んだ戦闘など、GBならではの新要素がたっぷりなのだ！グランディア世界を舞台に、はぐれてしまった友だちを探しだし、ともにもとの世界に帰るため、ユウヒの大冒険が始まるぞ！



ユウヒ
本編の主人公。友だち思いのやさしい少年。とても勇敢で、冒険者としての高い素質を持つ。

ピンキー
主人公といっしょに冒険する、不思議な生き物。

1作めのキャラも続々登場!
ジャスティンなど、おなじみの仲間が冒険に加わるぞ。

戦略の高さが特徴的なバトルシステム

バトルの流れ



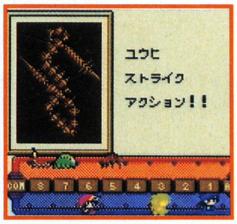
コマンド入力
COMステップの位置にきたキャラの順番に行動開始。使うアクションカードを選んだら、攻撃する敵を決めよう。

カード配置
アクションカードを、1～8のステップのどれかに配置。ACTステップの近くに配置するほど、早く攻撃ができるのだ。

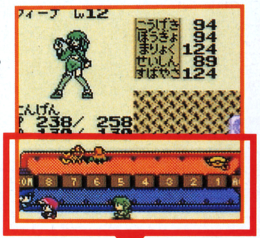
ステップ移動
配置したカードが、ACTステップに向かって1ステップづつ移動。配置した位置によっては特殊効果が得られることも。

アクション発動
カードがACTステップにきたら攻撃だ。敵にダメージをあたえたら、こんどはCOMステップに向かって移動するぞ。

剣や魔法などのさまざまなアクションカードを、IPゲージに配置することで、バトルが進行するぞ。IPゲージとは、行動するまでにかかる時間を表したものだ。すばやく攻撃するか、時間をかけて威力の高い攻撃をするか、戦況によって使いわけよう。



⬆カードをIPゲージの左に配置するほど攻撃力アップ！



シリーズ伝統のIPゲージだ!

いりょくバツグン! アクションコンボ!

アクションカードをIPゲージに連続して配置すると、アクションコンボが発動することがある。組み合わせたカードが強いほど、発生するコンボも強烈なものになるぞ。キャラが持つコンボを探してみるのも、楽しさのひとつだ。



➡コンボ技・チェインヴァーンが決まったぞ！

秘ウラ話もたっぷり!? 開発者トークイベント in TGS



プロデューサー 宮路洋一氏

さる9月23日、東京ゲームショウのハドソンブースにて、『グランディア』シリーズの生みの親、ゲームアーツ・宮路氏と、本誌・長谷川編集長とのトークイベントが行われたぞ。宮路氏はGB版について、「『グランディア』を幅広いユーザーに楽しんでもらいたくて作りました」とコメント。内容については、「カードバトルを採用した、GBならではのシステム。これまでのシリーズのファンにも楽しんでもらえるはず」と、力強く語ってくれたぞ。



⬅本誌編集長とのトークには、来場者も大注目だったぞ。

はみだし通信 ピンキーのひみつ：ピンキーは、ただカワイイだけのマスコットキャラクターじゃないぞ。「ピンキーアクション」を使って、遠くにあるスイッチを押したり、ジャマな岩を壊したりと、フィールドで大活躍するのだ！ 物語が進むとアクションの種類も増えていくぞ。



真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書
真・女神転生 デビルチルドレン 赤の書



ついに発売!! 待望の『真・女神転生』シリーズ最新作の魅力に迫る!

発売直前
真・女神転生デビルチルドレン 「黒の書」「赤の書」
11月17日発売 ¥4,300●アトラス●RPG●16M バッテリーバックアップ●通信対応

いよいよ発売直前となった『デビルチルドレン』。GBとなっても、シリーズおなじみのシステムなどは失われていないのだ。シリーズをやったことがない人もぜひこの機会にプレイして、『真・女神転生』ワールドの魅力を体験してみよう。

ゲームシステム&主要キャラをキッチリおさらいするぞ!





➡もうひとりの主人公が、シナリオに関わってくることもあるのだ。
⬆ふたりの主人公は、それぞれ異なる目的を持って魔界を冒険するのだ。

独特の世界観とシステムで多くのファンを魅了してきたRPG『真・女神転生』シリーズ。そのシステムを受け継ぎながらも、わかりやすさと親しみやすさを加え、新たな方向性を切り開いたのが『デビルチルドレン』だ。通信機能を利用した対戦やデビルの合体、出会ったデビルが登録されるデビル図鑑デビダスなど、GBならではの新要素も盛りだくさん。また、『黒の書』と『赤の書』では、主人公やシナリオなどが異なるのだ。

会話システム

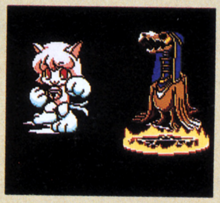
戦闘中は敵デビルと戦うだけでなく、会話による交渉も可能だ。交渉に成功すれば敵デビルを「仲魔」にして味方にできるのだ。交渉は、パートナーや仲魔にやってもらう。敵デビルの性格に合わせて、うまく交渉しよう。



⬆交渉中、いきなりマッカ(お金)を要求されることも。

合体システム

仲魔は合体させることで強くなっていく。戦闘ではレベルアップしないので、どんどん合体させていこう。なお『黒の書』と『赤の書』では合体の法則が異なり、同じデビルを合体させても異なるデビルが誕生したりするのだ。



⬆合体事故で通常と異なるデビルが誕生することも…。

主人公とパートナー、そして物語に深くかかわるキャラクターたち



甲斐刹那
『黒の書』の主人公。物事を深く考えずに、思いつきで行動に走りがち。

クール
刹那のパートナー。イヌ扱いされることを嫌う。実はかなりのお調子者。



ナガヒサ
刹那の弟。刹那とともに魔界へ連れて行かれたが、その後行方不明に。



タガジョー・ゼット
なぜか冒険の手助けをしてくれるが、敵か味方かは不明。彼の真の目的は……?



エレジー
魔界の次期女王候補、つまり魔王の娘。未来と何らかの関係があるようだが…?



要未来
勉強もスポーツもできる優等生。まじめでおしとやかだが、おてんばな一面も。

ベール
未来のパートナー。プライドが高く、何事も自分で仕切りたがる。

はみだし通信 『デビルチルドレン』通信機能:ケーブルを使えば、友だちとの通信対戦、デビルの通信交換や通信合体を行うことができるのだ。通信合体でないと誕生しないデビルもいるので、友だちといっしょにいろいろなデビルとの合体を試してみよう。

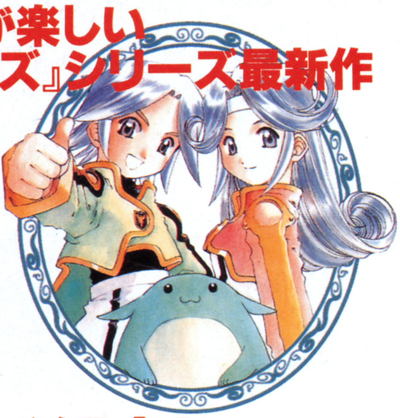
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

発売直前 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

11月10日発売 ¥4,500●ナムコ●RPG●16M バッテリーバックアップ ポケットプリンタ対応●通信対応

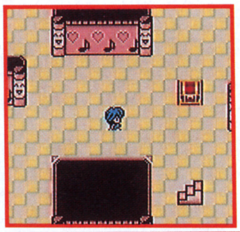
コスチューム集めが楽しい人気RPG『テイルズ』シリーズ最新作

あの『テイルズ オブ ファンタジア』の続編が、ダンジョンRPGとなってGBに登場！ ふたごの兄妹ディオとメルの親代わりとなって、彼らを1人前の「なりきりし」に育てよう。ディオとメルは、彼ら自身の出生の謎やこの世界の不思議議を解き明かすため、時間を超えて冒険するのだ。

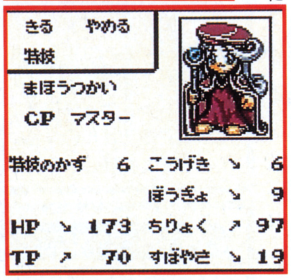


今回は性格とコスチュームについてくわしく紹介！

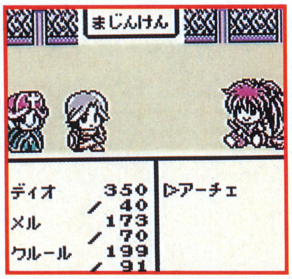
人気RPGの続編がGBで登場。いろいろなコスチュームを身につけ、その職業の特技をマスターしていくという新システムに生まれ変わったのだ。また、主人公には性格があり、それによりさまざまな影響が起こる。今回はこれらのシステムを紹介するぞ。



⬅ダンジョンは、入るたびにマップが変化するぞ。



⬆身につけているコスチュームにより、パラメータも変化するのだ。

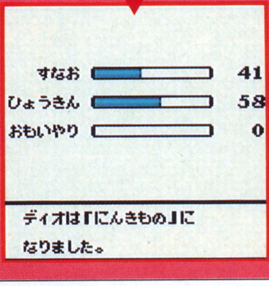


⬅バトルでは、コスチュームにより異なる特技を駆使して戦うのだ。

性格 コスチュームとの相性やイベントなどに影響

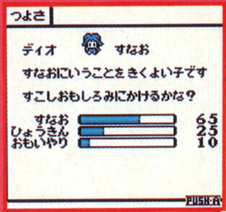
ディオとメルには性格が設定されている。ディオには「すなお」「ひょうきん」、メルには「すなお」「おちゃめ」といったパラメータがあり、これらの数値の組み合わせによって性格が決まるのだ。性格と相性のいいコスチュームを身につけると能力がアップするぞ。また決められた性格でないと発生しないイベントなどもあるのだ。なお、パラメータは、戦闘終了後やイベントなどで変化していくぞ。





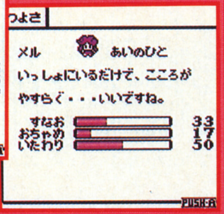
⬅ダンジョンクリア後の性格イベント。質問は「運命って信じる？」

⬅答えによって、それぞれのパラメータが上下するのだ。



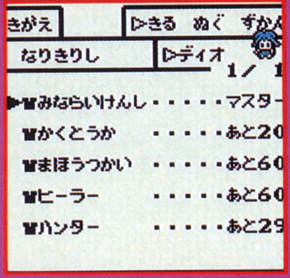
⬆ディオのパラメータ。性格は男女それぞれ21種類。

⬇メルのパラメータ。どんな性格になるのかな？

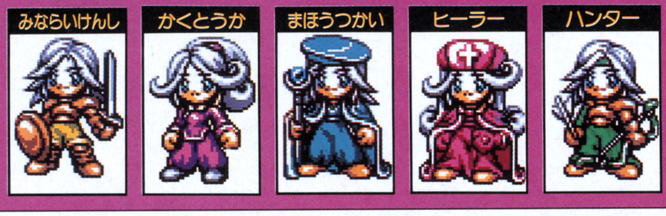


コスチューム 身につけるとさまざまな職業に！

ディオとメルは「なりきりし」。ある職業のコスチュームを身につけることで、その職業独自の能力を使えるようになるぞ。たとえば剣士のコスチュームを身につければ「まじんけん」などの剣技が、魔法使いなら「ファイアボール」などの魔法が使えるようになるのだ。技や魔法は、戦闘後にもらえるCP（コスチュームポイント）をためることで、新しく覚えていく。コスチュームは、お店で買ったり、宝箱やイベントなどで入手することができるぞ。



⬆コスチュームは全部で100着以上。なかにはナムコキャラも…。



オーダーメイドで新しいコスチュームが作れる！

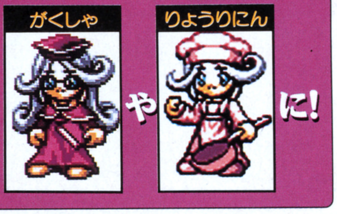


➡できるものは1種類ではなく何種類かある。好きなものを選ぼう。



➡とうぞくどうしを組み合わせると、おおどろぼうができたぞ。

CPを最大までためると、そのコスチューム（＝職業）をマスターできる。いちどマスターしたコスチュームは、「オーダーメイド」でふたつ組み合わせて、別のコスチュームに仕立て直すことができるのだ。同じコスチュームどうしで上級職のコスチュームができたり、特定のコスチュームどうしで特殊なコスチュームができたりと、組み合わせもいろいろなのだ。



はみだし通信 この物語は前作『テイルズ オブ ファンタジア』の続編で、世界観も継承されている。ディオとメルがいる現在の世界はアセリア歴4408年で、前作の100年後という設定。ゲームが進むと時空転移ができるようになるので、前作でおなじみのキャラと出会うこともあるかも。

続報 モンスタータクティクス

11月21日発売　¥3,800●任天堂●RPG●16M　バッテリーバックアップ　ポケットプリンタ対応　GBカラー専用●通信対応

5年ぶりに開かれたイラルディ王国名物モンスターハンティング大会。ダンジョンにもぐって、だれよりも大きくて強いモンスターを倒し、モンタクをゲット！　大会の優勝を目指すのだ。

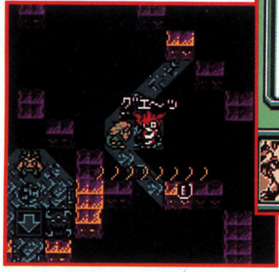
ダンジョンを歩きまわってモンタクを手に入れよう!



モンスターを倒すとその証拠として手に入るモンタクを集めるため、ダンジョンを探索するRPG。今回は、このモンタクについてのくわしい情報が明らかになったので、さっそく紹介するぞ。

⬆戦う前に、どんなモンスターなのかしっかり確認しよう。

⬇モンスターを倒せば、モンタクが手に入るのだ。





⬆ポケットプリンタがあれば、モンタクを印刷できるぞ。

ウツノミヤ博士の モンタク用語解説

ワシはダンジョン研究家ウツノミヤ博士じゃ。３つの用語を解説するので、よ～く聞くように。



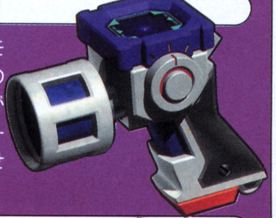
1 モンタク

モンスターは、モンタクコードと呼ばれるDNAのようなものを持っておる。このモンタクコードに特殊な画像処理をほどこすと、ホログラムのようにモンスターの特徴が映し出される。これがモンタクなのじゃ。



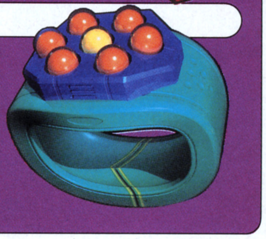
2 モンタクスキャナ

名前のとおり、モンスターからモンタクを取り出し、記録する装置のことじゃ。記録するには少々時間がかかるのだが、その間はモンスターが動いてはいかん。つまり気絶させないとモンタクは取れんのじゃ。



3 スキルリング

モンタクには、スキャンしたモンスターの大きさや特殊能力などを写し取ることができる。その特殊能力モンタクスキルを発動させる装置、それがスキルリングなのじゃ。スキルは６つまで装着できるぞい。



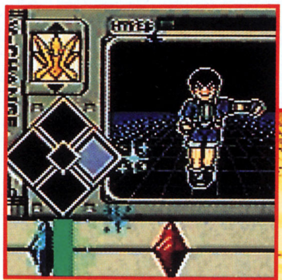
続報 コマンドマスター

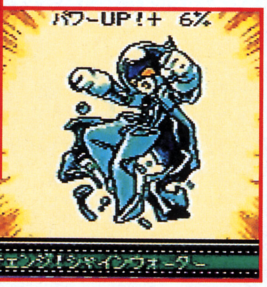
11月22日発売　¥5,900●エニックス●RPG●16M　バッテリーバックアップ　GBカラー専用　動きセンサーカートリッジ●通信対応

ネオスと呼ばれるバーチャルキャラを召喚し、バーチャル空間でVバトルをくり広げる体感アクションRPG。登場するネオスは全部で80種類。すべてのネオスを集めることができるかな？

GBを振ってネオスを召喚、Vバトルで対決だ!

このゲームの特徴は、「動きセンサー」を利用したコマンド入力によるVバトル。ネオスを召喚するときには、決められた方向にGBをかたむけてコマンドを入力するのだ。入力のタイミングでネオスの強さも変化。入力に失敗すると、弱いネオスが出現する。また、必殺技をくり出すときにも、GBをかたむけてコマンド入力するのだ。今回は、この必殺技についてくわしく紹介するぞ。





⬆緑のバーと青いマークが重なったらＧＢをかたむけⒶを押す。

➡すべて成功すれば、見事ネオスを召喚できるぞ。



主人公

Vバトルが大好きな熱血少年。話題ゲームの入荷情報を聞きつけ、祖父であるゲンじいの店「娯楽堂」へ向かうが…。

振れば振るほど強くなる!! 必殺技コマンドを入力せよ!

⬇ガイアエナジーの入力画面。まずは左右に振り……。

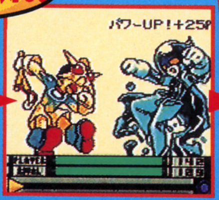


気合で振れ!

『コマンドマスター』の魅力のひとつである必殺技の入力。必殺技のコマンドは、上下に振る、左右に振る、右まわりにまわす、左まわりにまわす、の４種類。それぞれの必殺技によってゲージが最大３つのチェンジタイミングで区切られていて、それぞれのゲージごとに違うコマンドを入力するのだ。必殺技の威力を高めるためには、時間とともに減少するゲージがなくなる前に、指定のコマンドをできるかぎりたくさん入力すればOK。振れば振るほどあたえるダメージが大きくなるので、気合を入れてコマンドを入力しよう。



⬆中央のチェンジタイミングに来たら次は上下に振る。



⬆コマンド入力成功でパワーが25アップしたぞ！



はみだし通信 『コマンドマスター』技タイプ：通常攻撃の技タイプは、F（フォース）、E（エナジー）、A（アーツ）、G（ゲイル）、T（チーム）の５つがある。技には相性があり、攻撃を封じたりダメージが変化するなど、ジャンケン感覚のバトルとなっているのだ。

続報 攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ

12月15日発売　¥4,500●ナムコ●A・RPG●16M　バッテリーバックアップ●通信対応

クリーチャーの配置や攻め方に頭をひねるのが楽しい、新感覚のRPGが登場！　カードが登場するので、カードゲームかと思いきや、実は戦略性やアクション性が高い対戦RPGなのだ！

今回はゲームシステムを大紹介するぞ！

プレイヤーと敵ボスが、お互いのダンジョンに攻め込み、武器とカードを使って戦うA・RPG。お互いのダンジョンにあるジュエルを、先に取った側の勝利になるぞ。主人公が倒されても負けではないが、装備アイテムがなくなったり、召喚に必要なMPがゼロになってしまうので注意しよう。



⬆ワールドマップでステージを移動する。分岐ルートもあるぞ。

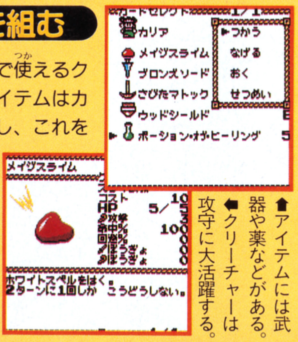


➡敵ボスを倒せば、新しいカードを入手できるぞ。

戦闘準備 ➡ 敵ボスと対決

デッキを組む

ダンジョン内で使えるクリーチャーとアイテムはカードとして存在し、これを集めたものがデッキだ。デッキに入れられる枚数には限りがあるので、バランスを考えて組む必要があるぞ。



⬆アイテムには武器や薬などがある。
⬅クリーチャーは攻守に大活躍する。

クリーチャーカードの配置

デッキからクリーチャーを召喚し、自分のダンジョンに配置しよう。ライバルの侵攻をジャマできるように、うまく配置するのがコツだ。また、戦闘が始まったあとでも、クリーチャーを召喚することはできるぞ。



⬆ジュエルを守るのが、最大のポイントだ。

●敵のダンジョンに侵攻

敵ボスも同じように、クリーチャーをダンジョンに配置して待ちかまえている。もちろん敵ボス自身も攻めてくるので、油断できないぞ。



●ターン制バトル

バトルは自分と敵が、交互に「移動」や「攻撃」などの行動をしていくターン制だ。自分が行動しない限りクリーチャーに攻撃されることもないので、ピンチになってもゆっくり行動を考えられるぞ。



●カギを集める

ダンジョン内の隠されたカギを3つ集めると、ジュエルを守る扉を開けることができる。敵ボスよりも早く集めてジュエルを入手するのだ！

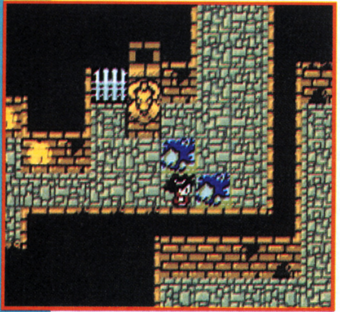


続報 ブレイブサーガ 新章 アスタリア

1月発売予定　¥4,800●タカラ●RPG●容量未定　バッテリーバックアップ　GBカラー専用●通信対応

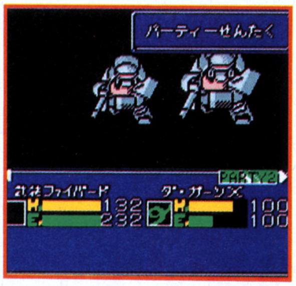
「勇者王ガオガイガー」や「太陽の牙ダグラム」など、'80〜'90年代に放映されたサンライズの人気アニメが集結！　魅力的なキャラクターやメカが、ド派手な必殺技で大活躍するぞ！

人気アニメのキャラがGBで夢の共演



⬆ダンジョンは入るたびにマップが変化するので、何度でも楽しめるぞ。

人気シリーズの最新作がRPGになってGBに登場。おなじみの「勇者シリーズ」に加え、最新OVA「勇者王ガオガイガーFINAL」や「鎧伝サムライトルーパー」など、新たに7作品が参戦するぞ。世界各地のダンジョンに捕まっている仲間を救出し、パーティを組もう。装備するアイテムによって技などが変化するので、自分だけのパーティを編成できるぞ。さまざまな必殺技を駆使して、よみがえった魔人を倒せ！



➡ユニットの必殺技は、それぞれ属性や射程が違う。敵の弱点を狙え！



➡ユニットには、属性や必殺技などのステータスが設定されているぞ。

全20作品のキャラやメカが大活躍するぞ！

主要キャラはもちろん、サブキャラも多数登場するぞ。その数は、なんと150体以上！　それぞれ得意な必殺技が違うので、戦況によってパーティを編成しよう。仲間の組み合わせによっては、超強力な合体技を出すことができるぞ！



⬆最大4ユニットのパーティを2組、編成することができる。



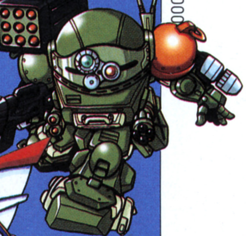
勇者王ガオガイガー



超必殺技!!



絶対無敵ライジンオー



装甲騎兵ボトムズ

はみだし通信 『ブレイブ〜』主人公の紹介：野球が大好きなわんぱく少年カンタと、やさしくて運動神経バツグンの女の子メイ。2人は双子の兄妹で、ともに10歳。そして、ふたりと友だちのロボット生命体がガンバー。戦闘時はボールを打って攻撃する、ちょっと変わったロボットなのだ。

発売直前

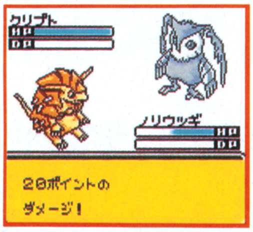
携帯電獣テレファング パワーバージョン スピードバージョン

11月3日発売　¥4,700●スマイルソフト●RPG●16M　バッテリーバックアップ　時計機能内蔵●通信対応

電獣使い「T・ファンガー」にあこがれる主人公のシゲキ。電獣界でバトルをくり広げて電獣の携帯番号をゲットし、たくさんの電獣と友だちになって、図鑑を完成させよう。

携帯電話で電獣界へ行き大冒険をくり広げるRPG

携帯電話「Dショット」を使って電獣界へ行き、たくさんの電獣と友だちになろう。そのためには電獣とのバトルに勝って、電話番号をゲットしなければならないのだ。電獣には自然系と文明系の2種類あり、それぞれが特定の条件で進化する。今回は、その進化パターン3種類について解説するぞ。



➡さまざまな電獣とバトルし、友だちにしよう。

初回限定版にはアンテナが!!

初回限定版には「テレファングパワーアンテナ」が同梱されるぞ。このほか、プレゼントキャンペーンも実施。くわしくはP.121で。



電獣を進化させパワーアップ!!　3つの進化パターンを紹介

1 自然進化

自然系の電獣のみが持つ進化パターン。レベルアップすることによって、自然電獣から大電獣→超電獣→真電獣へと進化していく。電獣本来の進化の姿。



2 改造進化

自然系、文明系の両方の電獣が持つ進化パターン。人間界にある銃などの機械類を電獣の体に組み込み、武装強化させる方法。早い話が、人間の手によって電獣を改造すること。テクノ電獣、超機械電獣といった種類に進化する。



3 実験進化

文明系の電獣に、自然系の電獣のDNAを注入することによって、新種の電獣が誕生する進化パターン。組み合わせる電獣とDNAとの相性によっては、失敗してしまうこともあるらしい。爆電獣、魔電獣、神電獣といった種類に進化するぞ。





続報

GBハロボッツ ロボペットバトリング

12月1日発売　¥4,800●サンライズインタラクティブ●RPG●容量未定　バッテリーバックアップ　GBカラー専用●通信対応

パーツの組み合わせでハロがさまざまなロボットに変身！　サンライズ歴代の40作品から、120体以上ものロボットが登場する、人気育成RPGのGB版なのだ！

ロボペット・ハロを巨大ロボに変身させよう!

最強のハロボッツバトラーを目指して、ロボペット・ハロを育成するRPG。町にある道場でミニゲームにチャレンジしてハロの基本能力をアップ、「コンビナイズ」で最大5つのパーツを組み合わせてロボットデータを入手しよう。ロボットデータを入手すると、ハロがそのロボットに変身できるようになり、強力な必殺技を使えるようになるのだ。ハロのレベルがある程度上がると、次の町や地区へ移動できるようになるぞ。



⬆道場でハロの基本能力をアップさせよう。



➡コンビナイズ。どんなロボットができるかな？

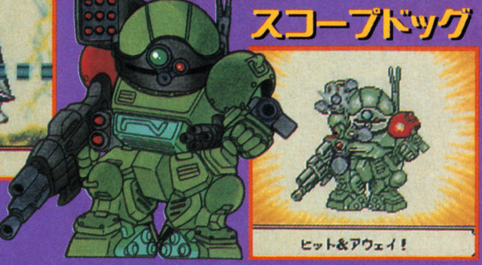
巨大ロボットの必殺アクション

巨大ロボットが使用する強力な必殺技は、もちろんアニメでおなじみのもの。ここでは、スコープドッグ、ブレンパワード、ヴァイタル・ガーダーの3体のロボットの必殺技シーンを紹介するぞ。

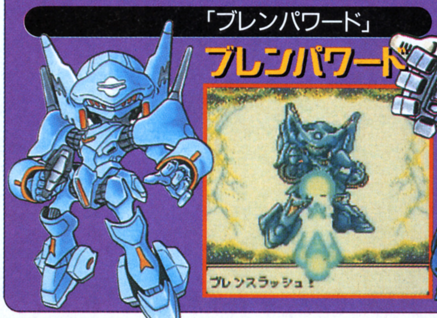


⬆必殺技は、ハデなアニメーションで表現されるのだ。

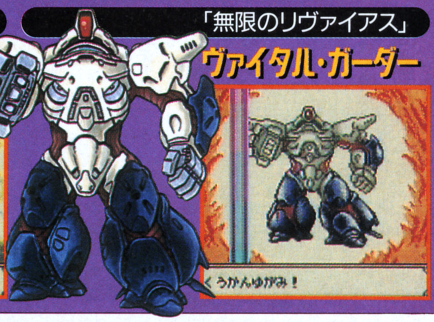
「装甲騎兵ボトムズ」 スコープドッグ



「ブレンパワード」 ブレンパワード



「無限のリヴァイアス」 ヴァイタル・ガーダー



はみだし通信 『テレファングパワーアンテナ』について：このアンテナをGB本体の通信コネクタに装着してゲームをプレイすると、ゲーム中で電獣に電話をかけたときやかかってきたときに先端部が光るのだ。ぜひ初回限定版を購入して、このアンテナもいっしょにゲットしよう。

発売直前 怪人ゾナー

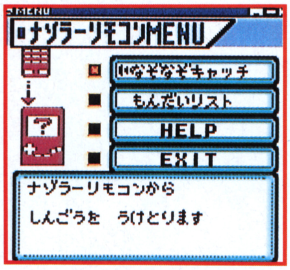
10月21日発売 ¥3,800●任天堂●AVG●16M バッテリーバックアップ●通信対応

ナゾラーバトルでなぞなぞの腕を磨こう!

ナンゾウ小学校の生徒たちを秘密結社ナーゾの戦闘員にしようとたくらむ、怪人ゾナーの野望を打ち砕け！ なぞなぞをしながらストーリーを進めていくという、新しいタイプのゲームなのだ。「ナゾラーリモコン」モードでは、GBカラーの赤外線通信機能を使ってテレビやビデオのリモコンから信号を受け取り、新しいなぞなぞを入手できるぞ。



⬆なぞなぞは、答えだけでなくその理由も当てないと正解にならないのだ。



⬅リモコンの信号を受け取り、新たななぞなぞをゲットしよう。



⬅学校で出会うたくさんのキャラと会話しながら物語は進んでいく。

第一報 レインボーアイランド

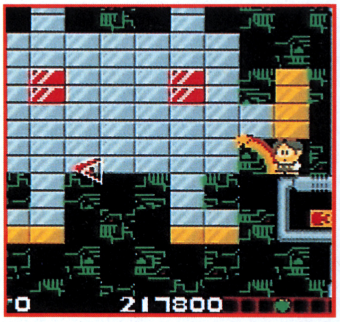
2000年発売予定 ¥4,200●アルトロン●ACT●16M GBカラー専用

名作ACT『レインボーアイランド』がGBで登場!

虹の魔法を使う少年「バビー」を操って、レインボーアイランドの各島を支配している魔物を倒していく面クリア型のACT。ひとつの島には4つのラウンドがあり、各ラウンドのゴールを目指してひたすら上へと登っていく。バビーは自分の向いている方向に虹を出すことができ、この虹で敵を倒したり足場にしたりできるのだ。



⬆7つの島が舞台。さらに、謎を解き明かせば4つの隠し島が出現。



⬆「アルカノイド」『ダライアス』など、名作ゲームをモチーフにしたステージも。



⬆各島のラウンド4のラストには、巨大なボスが待ち構えているぞ。

第一報 メダロット3 パーツコレクション Zからの超戦場

11月下旬発売予定 ¥4,300●イマジニア●RPG●16M バッテリーバックアップ GBカラー専用●通信対応

『メダロット3』の全パーツとメダルが手に入る!



⬆『3』では対戦できなかったキャラともロボトルできるのだ。

『メダロット3』で使用できるパーツ（全604種類）とメダル（全30種類）をすべて入手できる、おなじみの『パーツコレクション』シリーズが登場！ 手に入れたパーツやメダルは、通信ケーブルを使って『3』へ転送できるぞ。今作はこれまでのシリーズとくらべ、シナリオ部分がパワーアップ。『3』をプレイしていなくても楽しめる要素が盛りだくさんなのだ。



⬆『3』の最後のボスが使用するメダロット。『3』では入手できないのだ。

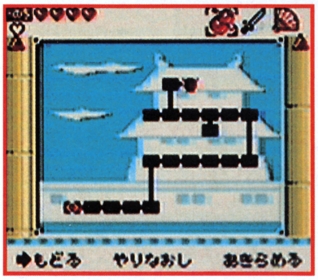


➡隠し要素「惑星シリーズメダロット」のひとつ。このメダは今作が初公開。

第一報 サムライキッド

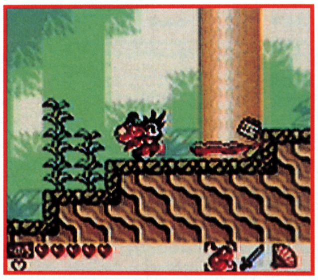
冬発売予定 ¥3,980●コーエー●ACT●8M バッテリーバックアップ GBカラー専用

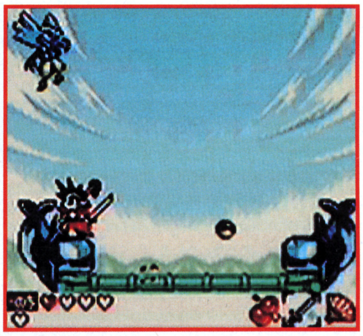
謎の妖怪城へ乗り込み悪い妖怪たちを倒せ!



⬆妖怪城は謎でいっぱい。知恵をしぼって仕掛けを解いていこう。

ヒノモトの国の王子「ホムラ丸」が、人々をおびやかす妖怪たちを倒すため十大妖怪城へと乗り込んでいくアクションパズル。ホムラ丸の武器は3種類。ヒョウタンは敵を封印石に、カタナは封印石を破壊、オウギは敵をおびき寄せるといった特性がある。これらをうまく使い仕掛けを解いて進んでいこう。


⬆ヒョウタン、カタナ、オウギの3種類の武器をうまく使い分けるのだ。


➡ステージの最後に待ち受けるボス。倒せば、強力な装備品が手に入るぞ。

はみだし通信 『パーツコレクション』ロボトルポイント：戦闘で敵に勝利すると、その戦闘内容が100点満点で採点される。それが新システム「ロボトルポイント」だ。このポイントをたくさんためると、何かいいことが起こるらしいぞ。いったい何が起こるのか、楽しみだよね。

第一報 がんばれゴエモン 星空士ダイナマイッツあらわる!!(仮)

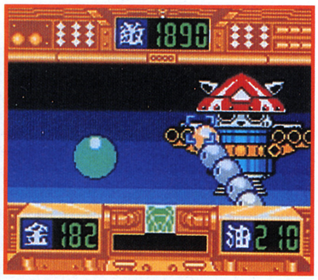
12月21日発売 ¥4,800●コナミ●ACT●容量未定 バッテリーバックアップ GBカラー専用

インパクトにも乗れる『ゴエモン』最新作

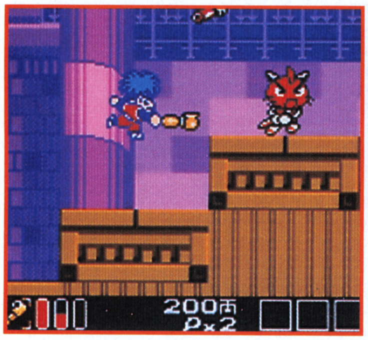
おなじみのゴエモンとその仲間たちを操り日本中を冒険する、シリーズ最新作。今回は、武器とジャンプを使って進んでいくACTなのだ。途中、まねきネコを集めるとパワーアップできるぞ。ミニゲームやゴエモンインパクト操縦モードなど、そのほかのお楽しみ要素もたっぷりなのだ。



⬆ミニゲームも盛りだくさん。クリアすると賞金がもらえるぞ。



⬆巨大ロボ・ゴエモンインパクトも操縦できる。パンチとハナ小判で攻撃だ！

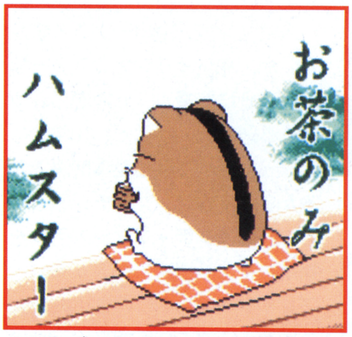


⬅キャラや武器をうまく使いわけ、いろいろな仕掛けをクリアして進んでいこう。

第一報 ハムスター倶楽部 2

12月発売予定 ¥4,300●ジョルダン●SLG●32M バッテリーバックアップ●通信対応

人気マンガを題材にしたSLGの第2弾



⬆キミの育て方しだいで、ハムスターのかわいさや運動能力、性格などが変化するぞ。

ハムスターを育成・繁殖し、さまざまな競技に優勝し、ブリーダーズマスターを目指すSLGの続編。食事やそうじなどのお世話をしたり調教することで、ハムスターは能力が高くなるぞ。そうしてりっぱに育てたら、カップ戦に出場させよう。みごと優勝すればカップや賞金がもらえるぞ。また、前作のキャラはもちろん、新しいハムスターも登場するぞ。



続報 スーパーロボット ピンボール

12月発売予定 ¥4,500●メディアファクトリー（共同企画：バンプレスト）●ETC●16M バッテリーバックアップ GBカラー専用

スーパーロボットたちがピンボールに登場

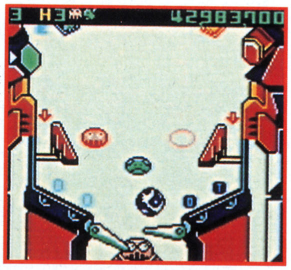


⬆高得点を出せば、もっとたくさんのスーパーロボットを登場させることができるぞ。

「機動戦士ガンダム」など、おなじみのスーパーロボットが、ピンボールを舞台に熱いバトルをくり広げるぞ。ボールのレベルを上げて、スーパーロボットをパワーアップさせたらボスと対決だ。ボス戦ではレーンを通過させるなど一定の条件を満たすと、強力な必殺技や精神コマンドが使用できるぞ。カッコいい必殺技が、ピンボールバトルを盛り上げるのだ！



➡必殺技が発動すると、カッコいいカットインが挿入されるぞ！



➡ボールが落ちないように、フリッパーを使ってはね返そう。

続報 Piaキャロットへようこそ!!2.2

12月16日発売 価格未定●NECインターチャネル●SLG●容量未定 バッテリーバックアップ GBカラー専用

ファミレスでステキな恋を見つけよう!



⬆ファミレスのバイトを通じて、女の子たちとのラブロマンスが楽しめるだ。

PCやSSで人気の恋愛SLG『Piaキャロ』シリーズの最新作。SS版に登場したオリジナルキャラの3人も、お店のマスコットガールとして活躍するぞ。仕事や勉強をすると主人公のパラメータが上下し、発生するイベントも変わってくるのだ。会話中の選択によって女の子の好感度が変化するぞ。



⬆女の子たちが着る制服を、2タイプのどちらかに選択できるぞ。

➡イベントが発生すると、美しいグラフィックを見ることができるぞ。



はみだし通信 『メタルスレイダー』プリライト版：10月31日までに全国のローソン店頭のLoppiで予約すると、ひとあし早く11月29日にプリライト版が入手できるぞ。価格は¥5,780。さらに特典として、オリジナルポストカードも5枚ついちゃうのだ。数量限定なので、急いで予約しよう。

続報 金田一少年の事件簿 10年目の招待状

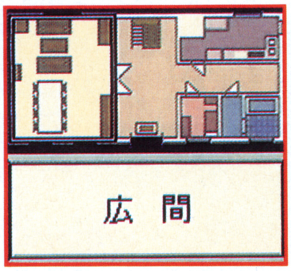
11月発売予定　¥3,980●バンプレスト●AVG●16M　バッテリーバックアップ

大人気「金田一少年の事件簿」のAVG

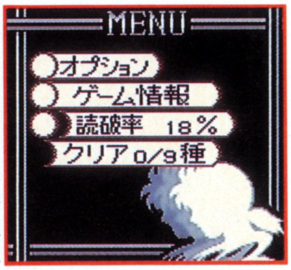


⬆ところどころで選択肢が出現する。シナリオに影響するので、慎重に選ぼう。

人気マンガ「金田一少年の事件簿」が、完全オリジナルストーリーでGBに登場！　旅館潮見荘で起こる連続殺人事件と、10年前に起こった謎の事件を見事解決できるか？　本作は、マルチシナリオとマルチエンディングシステムを採用。また「捜査モード」では、プレイヤーが自由に聞き込み捜査を行える。選んだ選択肢や行動によって物語が変化するのだ。



➡捜査モード。聞き込みの進め方でシナリオも変化するのだ。



➡シナリオ回想モード。今まで進めてきたシナリオを読み返せるぞ。

続報 電車でGO!2

12月8日発売　¥5,200●サイバーフロント●ETC●64M　バッテリーバックアップ　ポケットプリンタ対応　GBカラー専用

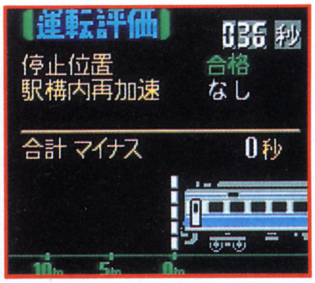
本格派の電車運転SLG第2弾が登場！

電車の運転を疑似体験できる人気ゲーム『電車でGO！』の第2弾。運転路線は、ほくほく線、京浜東北線、大阪環状線、鹿児島本線、そして秋田新幹線の5つ。本作の特徴は「鉄道図鑑モード」。停車駅にうまく止めることによって鉄道写真を集めていくモードでその数はなんと100種類もあるのだ。



⬆マスコン（アクセル）とブレーキをうまく使い、ダイヤ通りに列車を運行しよう。





⬆駅構内では、停止線にしっかりと停車させる。ここが腕の見せどころだぞ。

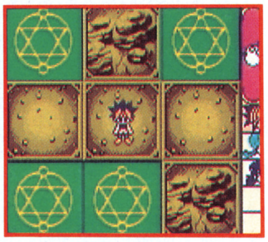
⬅鉄道図鑑モード。実物そのままの、美しい電車の写真を見ることができるのだ。

続報 六門天外モンコレナイトGB

12月1日発売　¥4,300●角川書店●RPG●16M　バッテリーバックアップ　GBカラー専用●通信対応

モンモン・アイテムを求めて六門世界を大冒険！

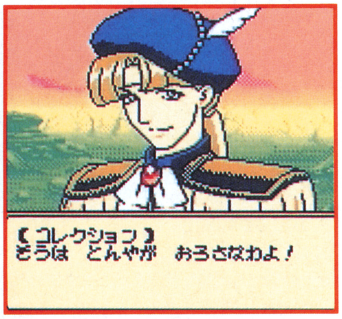
アニメやマンガなどで人気の「六門天外モンコレナイト」のRPG。現実世界と六門世界を結ぶ門を開ける6つのモンモン・アイテムを求めて、主人公の門斗くんや六奈ちゃんたちが大冒険するのだ。モンモン・アイテムを集めるためには、モンスターたちの協力が必要。キチン探知機を使ってモンスターを探し出し、仲間にしていこう。



⬆近くに仲間になるモンスターがいると、右上の探知機が光るのだ。



⬆登場するモンスターは全部で100体以上。もちろんGB版オリジナルのモンスターも。



⬆アニメでおなじみのキャラクターもたくさん登場するぞ。

第一報 ジバクくんGB

12月発売予定　価格未定●メディアファクトリー●A・RPG●容量未定　バッテリーバックアップ　GBカラー専用●通信対応



➡戦闘シーン。ジバクくんの機嫌によっては攻撃できないことも。

人気アニメ「ジバクくん」がGBで登場！

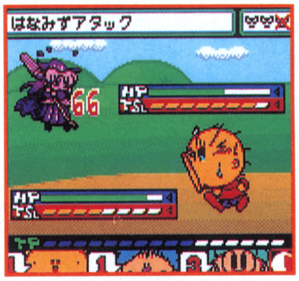
主人公が、聖霊のジバクくんとともに冒険するA・RPG。戦闘は横スクロールのACTで、自分で攻撃する以外にも、ジバクくんを敵に投げて爆発によって攻撃することもできるのだ。

第一報 へろへろくん

2001年1月発売予定　¥4,500●イマジニア●RPG●16M　バッテリーバックアップ　GBカラー専用●通信対応

子どもたちに人気のへろへろくんがGB進出！

破天荒なギャグで子どもたちをとりこにする人気アニメ「へろへろくん」のRPGが登場。寝たままのうきうき町の人たちを起こすため、へろへろくんといっしょに人々の夢の中へ入っていくのだ。



⬅へろへろくんお得意のハナミズ攻撃さく裂！　とにかく破天荒。

はみだし通信　『電車でGO！2』おまけも充実！：ソフトに同梱される鉄道図鑑小冊子は、一番速い電車、一番長い距離を走る電車など、おもしろい企画が満載だ。また、初回限定版に同梱される鉄道カードは、「鉄道図鑑モード」の写真をカードにしたもの。この豪華なおまけもチェック。

第一報 おはスタDance Dance Revolution GB

発売日未定 価格未定●コナミ●ETC●容量未定 GBカラー専用



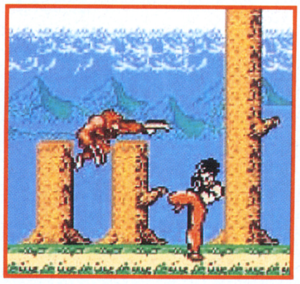
➡おはスタガールといっしょにキミもレッツダンス。

朝だけではなく いつでもおはスタ

人気ダンスアクションゲームに「おはスタ」バージョンが登場。収録されている楽曲は番組でおなじみのものが中心となっているのだ。画面にはおはスタキャラも登場して、ゲームを盛り上げるぞ。

第一報 飛龍の拳 烈伝GB

12月発売予定 ¥3,980●カルチャーブレーン●ACT●8M GBカラー専用●通信対応



➡相手に○がついたら攻撃のチャンス。すかさず攻撃しよう。

心眼システム復活!! 熱い戦いが今始まる

あの『飛龍の拳』が心眼システムを引っさげてGBで復活だ。通常はタテヨコスクロールのACT、ボス戦では、お互いのキャラの○がついた場所を攻撃・防御する、心眼システムで戦うのだ。

発売直前 JETでGO!

10月27日発売 ¥4,500●アルトロン●SLG●32M バッテリーバックアップ GBカラー専用



➡コースを外れるとすぐに中止になってしまう。正確に操縦しよう。

いろんな航空機で 大空へフライト!

航空機の機長となり、日本各地を飛び回るぞ。登場する機体や空港は、ＪＡＬ（日本航空）の協力により、すべて実在するもの。天候や操縦する航空機により、いろいろなフライトが楽しめるぞ。

発売直前 血と汗と涙の高校野球

11月3日発売 ¥4,800●J・ウイング●SLG●8M バッテリーバックアップ GBカラー専用



➡選手たちとの会話により、能力が引き出されることもあるぞ。

生徒と力を合わせ、 目指すは伝説の監督

高校野球の監督になり、低迷している野球部を甲子園で優勝させよう。各選手とのコミュニケーションや個性にあった練習などを考えてチームを強化していき、「伝説の監督」を目指すのだ。

発売直前 Dance Dance Revolution GB2

11月16日発売 ¥4,800●コナミ●ETC●16M GBカラー専用●通信対応



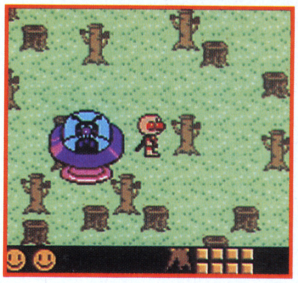
➡コンボをつなげると得点アップ。高得点を目指せ。

専用コントローラで レッツ・指ダンス

大人気ダンスゲームの続編が早くも登場。今回は家庭用では初の楽曲などが盛りだくさん。同梱される、新色の専用指コントローラにより、指でステップを踏んでプレイすることができるのだ。

発売直前 それいけ!アンパンマン 5つの塔の王様

11月17日発売 ¥4,500●タム●ACT●8M バッテリーバックアップ GBカラー専用



➡今回もばいきんまんが登場。いろんなところでジャマをするぞ。

アンパンマンが 5つの塔を大冒険

5つの塔に住む王様たちの争いを止めるため、アンパンマンが立ち上がる。ワナがいっぱいの迷路状の塔を、得意のパンチと空中飛行で突き進もう。塔の頂上では、王様と対決するのだ。

発売直前 ドキドキ伝説 魔法陣グルグル

11月17日発売 ¥5,900●エニックス●RPG●32M バッテリーバックアップ GBカラー専用●通信対応



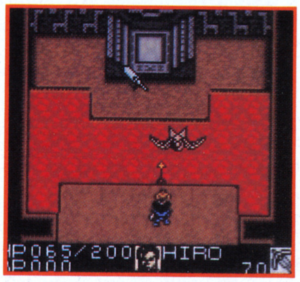
➡魔法陣を使いこなして、対戦相手をやっつけろ。

剣と魔法とギャグ(?)の冒険に出発だ

アニメやマンガでおなじみの作品のノリが忠実に再現されているＲＰＧ。さらに今作では、ＧＢ初の４人同時対戦ができるのだ。育てた魔法陣をうまく使って、友だちと対戦しよう。

続報 大刀(DAIKATANA)GB

12月1日発売予定 ¥4,300●KEMCO●A・RPG●8M バッテリーバックアップ GBカラー専用



➡たくさんの武器やアイテム、アクションをうまく使おう。

「大刀」の力で 世界を救うのだ

時空を自由に移動できる力を持つ「大刀」をめぐり、過去や未来、中世など、時代の異なる４つの世界をかけめぐれ。豊富なアクションやアイテムを使い、ナゾやトラップなどを解いて進んでいこう。

はみだし通信

『JETでGO！』追加情報：選ぶ航空機により難易度が変わるのは紹介したけど、初級と上級ではスタートから違うぞ。初級は滑走路からの離陸なんだけど、上級は滑走路に出ることから始まるのだ。走路からはみ出ると、いきなり中止になってしまうので気をつけよう。

ウラ研にまたまた妙な動きあり!?

ウラワザの研究所

縮小版



今回は、諸事情の関係で2ページ構成だけど、ウラワザの内容はかなり自信あり！　そうそう、ウラワザのバイブル「電撃ウラワザ王」が今月の26日発売されるよ！

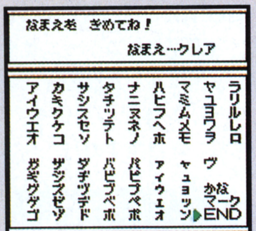
「電撃ウラワザ王 超新作最速版 2000年3月〜10月」10月26日発売!!

編集部情報 GB 牧場物語GB 3 ボーイ・ミーツ・ガール

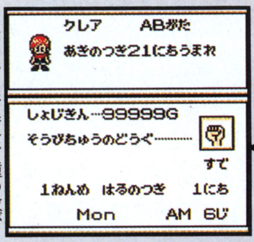
おとくなウラワザをドドーンとふたつ大公開!!

所持金99999Gと全種類の種を99個!!

最初から所持金99999G、種を全種類99個ずつ持ってゲームをスタートできるウラワザを紹介！　やり方は、主人公の名前と血液型を、男の子なら「うめきち」「B型」、女の子なら「クレア」「AB型」と入力すればOK。これだけあれば、牧場の建て直しなんて簡単!?　**編集部情報**



⬅名前入力画面で、以下のとおりに入力しよう。



➡最初から所持金、種の数がMAX状態なのだ。

名前と血液型を
男なら「うめきち」「B型」
女なら「クレア」「AB型」
と入力する

サウンドテストが楽しめる!

ゲーム中に流れる音楽を好きなだけ聴くことができるサウンドテストのウラワザを紹介するぞ。やり方は、グッドエンディングを迎えて「ゲームを続ける」を選択し、本土にあるシアターへ行こう。そして右にある扉を調べると、サウンドテストの画面になるのだ。　**山形県　藤倉俊哉くん**



➡シアター内の、この扉を調べよう。

グッドエンディング後
シアターの扉を
調べる



⬅お気に入りの曲を、心ゆくまで聴いちゃおう。

編集部情報 GB ポケモンでパネポン

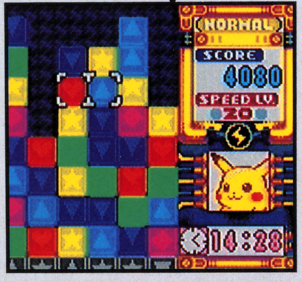
4匹のかわいいポケモンがゲットできる条件をおしえちゃうぞ!

「VS COM」モードで、手持ちのポケモンが増える条件がわかったので紹介するぞ。まず「NORMAL」以上のモードでゲーム開始。次に右表の条件を満たしてジムリーダーに勝利しよう。すると、街のジムトレーナーが出現するので、これに勝てばポケモンがもらえるぞ。ただし、イブキだけには条件を満たして勝利しても、街のジムトレーナーは出現しないので注意！

選択したポケモンによって、ゲーム展開が左右されることはないので、好きなポケモンを選んでプレイしよう。

編集部情報

右表の条件を満たす



⬅なかにはかなり条件がキビしいポケモンも。がんばって出現させよう。

ゲットできるポケモン	入手条件
ピカチュウ	パネルを6個以上同時に消す
マリル	4連鎖以上させる
トゲピー	パネルを10個以上同時に消す
オタチ	7連鎖以上させる

イラスト／いりえまさよ

ウラワザの味覚

みなさま、お待たせせッ！「電撃ウラワザ王 超新作最速版 2000年3月〜10月」がようやく完成、10月26日に800円［税別］で発売されます。N64、GBタイトルはもちろん、PSの『ドラクエVII』や『FFIX』も載ってるよん。　（所長）

短い間でしたけどありがとうございました(泣)!(ノブノブ)

所長級 N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
ロマニーのかわいい寝顔をちょっと拝見

1日めに牧場でのオバケイベントをせずに、2日めの夜6時～夜8時に、牧場の母屋の2階に行こう。ロマニーのかわいい寝顔が見られるぞ。

山梨県　Pさん

2日めの夜6時頃に牧場の母屋の2階へ



◀この寝顔を見ることができるのも8時までの2時間だけ。

所長級 N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
イカーナ渓谷の幽霊小屋でルピー節約

幽霊小屋のなかで、いやしの歌を奏でてみよう。いつもなら30ルピーのところを、10ルピー払うだけで4姉妹と戦うことができるぞ。

大阪府　ピピさん

小屋の中でいやしの歌を奏でる



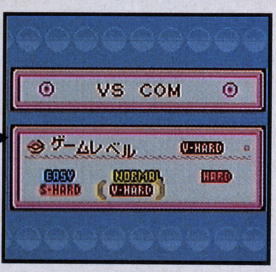
◀店員が値引きしてくれる。心をいやしてくれたお礼か!?

所長級 GB ポケモンでパネポン
ちょームズいレベル出現!

「VS COM」モードの「HARD」にカーソルを合わせて、㋝+Ⓐを押すと「S-HARD」が。同じように「S-HARD」にカーソルを合わせ、㋝+Ⓐを押すと、より難しい「V-HARD」が出現するぞ。

神奈川県　武田順次くん

この画面で㋝+Ⓐを押す



◀「V-HARD」は、かなり難しいのでやりごたえがあるぞ。

所長級 N64 マリオストーリー
ヨッシーから大好物のメロンをゲットだぜ!

ステージ5クリア後、ヨッシー村の黄色いヨッシーに、キャシーの料理を渡すと、メロンをくれるのだ。くり返せば、何度でも手に入るぞ。

埼玉県　リXくん

キャシーの料理を渡す



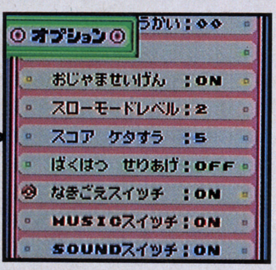
◀この黄色いヨッシーに、キャシーの料理を渡そう。

所長級 GB ポケモンでパネポン
オプションにおまけ要素がいっぱい増える!

オプション内の項目が追加されるウラワザを紹介!オプション画面で㋝+Ⓐを押せばOK。なきごえのオン・オフやゆっくりとゲームがプレイできるスローモードなどのオプションの項目が増えているよ。

大分県　桐田龍くん

オプション画面で㋝+Ⓐを押す



◀ゲームを楽しくするオプションがもりだくさんだぞ!

所長級 GB メダロット3 カブト・クワガタバージョン
あら不思議! パーツショップが…

パーツショップで店員に話しかけ、「パーツを買う」などが表示されている画面で㋝を押そう。するとなぜか別のショップになり、売っているパーツも変化するのだ。ただし、たまにバグって止まることもあるので注意。

岩手県　YUくん

㋝を押す

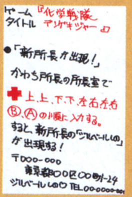


◀㋝を押すたびに、別のショップに変わっていくのだ。

どうやら担当様がかわるらしいぞ!

仏の担当といわれていたノブノブが、兄弟誌の「電撃姫」に異動…。ようやくみんなで仲良くページ作りができたところだっただけに非常に残念。短い間だったけど、ありがとうでした!! で、次の担当はどんな人!? オッカナイ人だったらどうしよう(泣)。

(所長)



ハガキ&FAXの書き方

まず、ゲームタイトル、ウラワザの内容を書こう。そしてウラワザの方法をくわしく書いて、キミの郵便番号、住所、氏名、電話番号を記入して送ろう。



〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「ウラワザ研究所」係まで
(郵便番号を忘れずに)

FAX 03-5281-5221
来月は　新担当が　お目見えだ

※電話でのウラワザに関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

賞品リスト

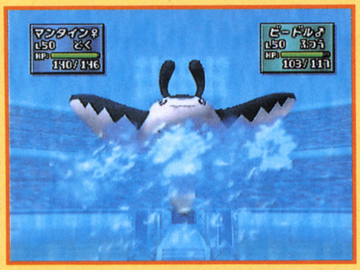
博士級	レイコを歓喜させたウラワザには、¥12,000分のおもちゃ券をプレゼント。
助手級	アナきんを驚嘆させたウラワザには¥8,000分のおもちゃ券をプレゼント。
お手伝い級	お手伝いを乱舞させたウラワザには¥5,000分のおもちゃ券をプレゼント。
所長級	ジルベールしののツボをついたウラワザには¥1,500ぶんのおもちゃ券を!

我らがノブノブ、桃色パラダイスな「電撃姫」に行っても達者でなッ! (ウラ研一同)

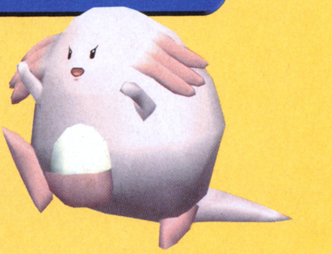


でんげき ポケモン倶楽部（くらぶ）

●『ポケスタ金銀』と『ポケモンクリスタル』の最新情報をおとどけっ!



POCKET MONSTERS' STADIUM ポケモンスタジアム® 金 銀





N64 任天堂
バッテリーバックアップ
64GBパック対応
12月14日発売
¥6,800 | 256M
ETC | 1～4人用

赤 緑 青 ピカチュウ 金 銀 クリスタルバージョン 対応

新カップ戦でトレーナーの腕を磨け!



誰でも白熱のバトルが楽しめる!これが『ポケスタ金銀』の新カップ戦だ!!

『ポケスタ金銀』には、友だちとの対戦の他に、決められたルールの中でCOMのライバルたちと戦うカップ戦が楽しめる。今回も、今年の公式ルールやレベル5のポケモン限定など新カップがたくさんが用意されているぞ。もちろん、カップ戦のルールで友だちと自由に対戦することもできる。では、どんな新カップがあるのか紹介していこう。



⬅全ポケモンが総登場するぞ!



⬅おぼえているわざが勝負を左右するぞ。

ニンテンドウカップ

今年の公式ルールでバトル!!

参加できるポケモンは246種類。レベル50～55までの3匹のポケモンを使うことができる。



⬅今までの公式ルールと少し違うので、ここで練習してルールをおぼえよう。

リトルカップ

タマゴから生まれたばかりのポケモン限定

参加できるのは86種類。タマゴから生まれる一番進化していないポケモンのみが参加できる。



⬅参加するポケモンはレベル5限定だが、大きさがこんなに違うこともある。

ウルトラカップ

何でもアリの究極バトル

レベル100までの全ポケモンが使える。ルールに制限がないので普通の対戦と同じバトルができる。



⬅レベル100のポケモンがバンバン登場する、上級者向けのカップだ。

チャレンジカップ

キミのポケモン熟練度が試される

キミのポケモンマスターとしての腕が試される謎のカップ。くわしいルールなどはまだ不明だ。



⬅レベルや使えるポケモンが制限されているだろうと思われるが……。

『ポケスタ金・銀』にはバトル以外にもまだまだオマケがいっぱい!

ふしぎなおくりものがひとりでも楽しめるようになった

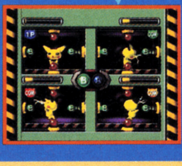


ふしぎなおくりものを交換してくれるキャラクターが登場するらしいぞ。

⬅この女の子と交換できるみたいだ。

バトルの合間に楽しめるミニゲームも新作ばかり!

ピチューのはつでんきょうそう



⬅タイミングよくボタンを押そう。

カポエラーのベーゴマ



⬅相手をリングの外に押し出そう。

オオタチのずつきバスケット



⬅ボールを自分のゴールに入れよう。

ラッキーのタマゴだいさくせん



⬅ビリリダマをよけてタマゴを取れ。

マスターへの道

『ポケモン金・銀』では、対戦でもポケモンにどうぐを持たせることができたが、なんと『ポケスタ金銀』でもポケモンにどうぐを持たせて対戦ができるのだ。なので、タイプごとに攻撃力を上げるどうぐや、体力を回復するたべのこしなどを1匹ずつに持たせておくとバトルを有利にできるぞ。



第４回ポケモンリーグ出場申し込みしめ切り迫る！



今年も日本全国のポケモントレーナーが腕を競い合うポケモンリーグが開催されるぞ。発売前の『ポケスタ金銀』を使ってバトルが楽しめるので、ドンドン応募しよう！

上位入賞してこのバッジをゲットしよう!!



●開催日程

地区	日程	申し込みしめ切り日	会場
東京	11月３日(祝)	10月18日(水)	品川インターシティホール
宮城	11月５日(日)	10月18日(水)	KHBロビースタジオ
大阪	11月12日(日)	10月25日(水)	ギャラクシーホール
高知	11月19日(日)	11月１日(水)	高知中央郵便局4Fホール
島根	11月23日(祝)	11月８日(水)	松江テルサ
石川	11月26日(日)	11月８日(水)	MROホール
山形	12月３日(日)	11月15日(水)	山形ビッグウィング大ホール
熊本	12月10日(日)	11月22日(水)	TKUプラザ
北海道	12月17日(日)	11月29日(水)	STVホール
愛知	12月23日(土)	12月６日(水)	ナディアパーク(デザインホール)

※「東京」と「宮城」の大会は、しめ切りがすぎています。ただし観戦できる場合があるので、事務所に確認してね。

出場前に必ずチェック!

ポケモンリーグ2000 公式ルール



1. エントリーできるポケモンは全部で246種類
2. ６匹のポケモンをエントリーし、その中から３匹を出場させる
3. ポケモンのレベルは50から55で、３匹のレベルの合計が155以下
4. 「ミュウ」「ミュウツー」「ルギア」「ホウオウ」「セレビィ」は使用できない
5. ポケモンにどうぐを持たせることができる。ただし、６匹に別々の道具を持たせること
6. ２匹同時に眠らせたり、凍らせたりすることはできない
7. 最後の１匹でのじばく、だいばくはつは負け
8. 最後の１匹でのほろびのうた、みちづれは、かならず失敗
9. カートリッジは赤、緑、青、ピカチュウ、金、銀のどれでもOK
10. ウラワザは禁止



応募方法

参加するには、下の往復ハガキを送るともらえる大会招待状が必要。地区ごとにしめ切りが違うので、上の日程をよく見て申し込もう。応募多数の場合は抽選になってしまうが、ひとりにつき１通のみしか受け付けないので、たくさん送ってもダメ。

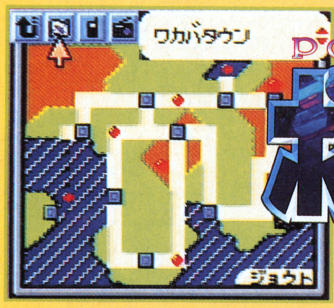
往信面(青・表)

50 163-8696	
新宿郵便局留「ポケモンリーグ」係	ここには何も書かないで下さい

返信面(緑・裏)

50 □□□-□□□□	
ここには、キミの住所と名前、郵便番号を必ず書こう	❶出場希望大会 ❷住所 ❸名前 ❹学年 ❺年齢 ❻電話番号 (市外局番から記入)

問い合わせ先:ポケモンリーグ事務所
連絡先:03-5389-8159(平日の13:00～19:00)

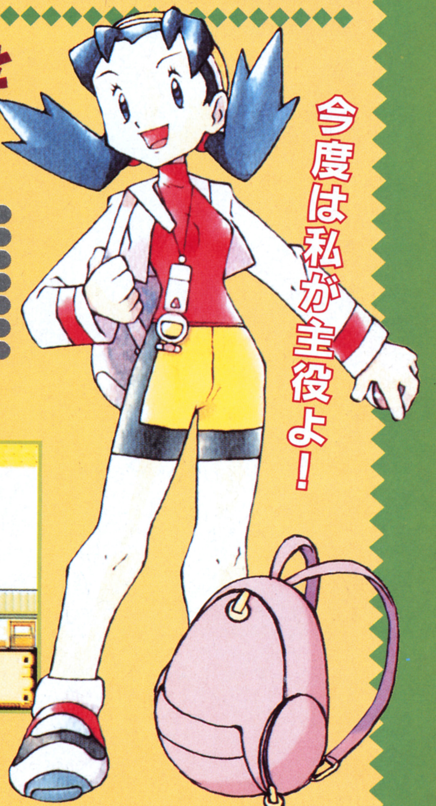


POCKET MONSTERS ポケットモンスター クリスタルバージョン

『金・銀』をもう一度楽しめる！

GB	任天堂
12月14日発売	
¥3,800	8M
RPG	1人用

バッテリーバックアップ
モバイルアダプタGB対応
64GBパック対応



今度は私が主役よ！

『クリスタルバージョン』では女の子の主人公で遊ぶことができる！

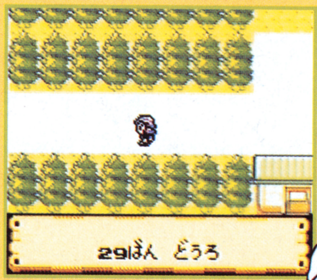
今までは男の子の主人公しかいなかったが、『ポケモンクリスタル』では、女の子の主人公が選べるようになった。どちらでもストーリーに大きな違いはないが、ゲーム中の姿やリュック、ポケギアの形が変わるぞ。



⬆男の子と女の子でお話に違いはないが、姿が違うのでいつもと違った気分で冒険ができるかもしれないね。

地名が表示されてより移動しやすくなった！

『ポケモンクリスタル』では、道路や町が変わるたびに地名が表示されるので、自分が何番道路にいるかをポケギアで確認する手間がはぶける。また、ポケギアのメニューも男の子と女の子で少し画面が違っているぞ。



⬆新しい道路や町に入ると、このように地名が出てくるのだ。プレイしやすく冒険もラクチンだぞ。

マスターへの道

『ポケスタ』ではレンタルポケモンといって、バトルで使うポケモンを借りられるシステムがある。これを使えば、ポケモンをまだ集めきってない人も十分にバトルを楽しめるぞ。ただし、レンタルポケモンは自分で育てたポケモンより少し能力が低いので、なるべく自分のポケモンを使おう。



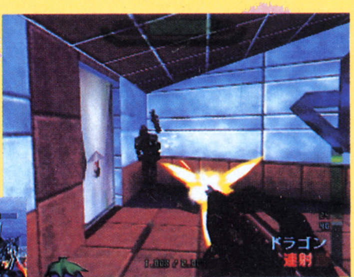
1『カスタムロボV2』
N64（任天堂）

⬆パーツをつけかえて、自分なりのロボでいざ対戦!! 人気RPGの続編がパワーアップしての登場だ。新モード「2 on 2」は最大4人まで参加可能だぞ。
3名

2『罪と罰 地球の継承者』
N64（任天堂）

⬇近未来の日本を舞台にした、新感覚のガンACT!! 奥深いストーリーと個性的なキャラが、キミのココロをめった撃ちにしてくれるのだ！
3名





3『パーフェクトダーク』
N64（任天堂）

⬆熱狂的なファンの皆さん、お待たせです！「ゴールデンアイ」のシステムを踏襲した新作では、敵のAI思考がさらにアップしたことで、緊張感も大！白熱の4人対戦からも目が離せないぞ！
3名

4『マリオテニスGB』
GB（任天堂）

⬇N64版でも大人気のタイトルがGBに！ストーリーモードで育てたキャラは、64GBパックを使えばN64版でも使用可能。コーチからテクニックを学んで、マリオより強い選手を作ろう。
3名

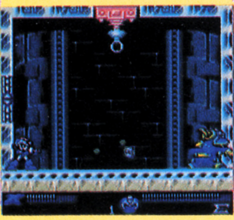


プレゼント次朗
PRESENT JIRO

胸わくわくな秋の夜長は、楽しいゲームとオイシイおやつがあればサイコー！ このページでステキなゲームをゲットしてね。

行くぜ行くぜ!! 応募の掟

おっとビックリ応募の掟。なんだったら右ページのハガキにアンケートの答えと希望の賞品番号を書いて、50円切手を貼って応募してみるかい？ なあ坊や、人生はすべてバクチだぜ〜！ しめ切りは11月4日、発表は本誌1月号！ チェック忘れるなよベイベー!!



5『ロックマンX サイバーミッション』
GB（カプコン）

⬅SFCの人気作「ロックマンX」「X2」がGBにて復活！ 各ステージの最終ボスを倒して、能力をコピーしていこう。
3名



7『怪人ゾナー』
GB（任天堂）

⬅小学生に大人気のゾナーとなぞなぞ対決！ 家電のリモコンが発する赤外線をキャッチして、新しいなぞなぞを入手しよう。
3名

6『真・女神転生 デビルチルドレン』
GB（アトラス）

➡人気RPGシリーズの最新作！ GB版といっても、シリーズ特有の合体システムなどは健在だぞ。主人公やストーリーが違う「黒の書」「赤の書」それぞれを各3名様に♥
各3名



8 特製ポリタン人形
（メディアワークス）

➡メディアワークスのマスコットキャラ・ポリタン、もう覚えてくれたかな？ そのポリタンが今度はポリウレタン製の人形に〜！ 机の上に飾ってあげてね。
25名



11月号当選者発表

①風来のシレン2：岩手県 川上夏実／岡山県 久保田健／滋賀県 多田正治／②ポケモンでパネポン：三重県 小野恵理／茨城県 小山義邦／高知県 吉沢友子／③新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画：長野県 小暮真／青森県 坂本晶仁／和歌山県 池上利剣／④牧場物語GB3：神奈川県 野口朝美／岐阜県 新井沙織／大阪府 家根本夏名／⑤ソロモン：京都府 和久田雅士／愛知県 森岡高文／新潟県 高橋将志／⑥カービィのポンポンぬいぐるみ：島根県 沢江美咲／福島県 藤原さおり／愛知県 長瀬祥貴／神奈川県 上谷地健司／愛知県 鷲見浩樹／⑦指定図書カード：北海道 原田大嗣／山口県 河村一弘／愛知県 西尾渉／⑧GBカラー本体：鹿児島県 小林優／栃木県 三田吉雄／愛媛県 西原香織／⑨ポケモンマスコット：広島県 横山智彦／山形県 長瀬祐一／東京都 當眞翔子／京都府 土井慧祐／神奈川県 松尾剣汐／島根県 山田靖之／（他9名）※敬称略

9 指定図書カード
（メディアワークス）
5名



➡花のようなベイベー!! どんな美しいバラも負けるような魅力をもつもの、といったらナニかな？ そう、電ロクだね。ナウな今どきのヤングなら、このカードで電ロクをゲット!!

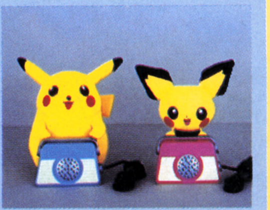
10 GBカラー本体
（任天堂）
3名

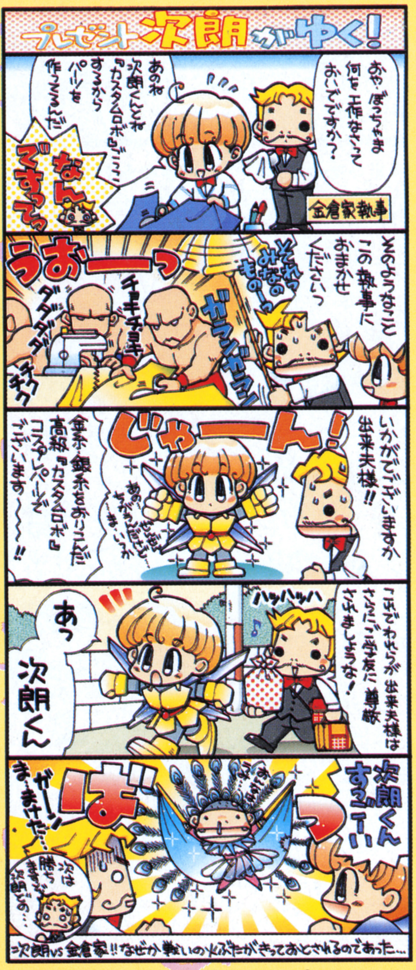
➡イカスぜレディー!! キミの瞳よりも輝いているものといったら、ナニかな？ そう！ GBカラーだね!! いつでもどこでも美しい液晶画面で、キミのキュートなハートをノックアウト!!



バンプレスト プライズ プレゼンツ
11 ポケットモンスター スピーカーぬいぐるみ

スピーカーを持ったかわいいポケモンたちを、CDやMD、テレビなどの出力ジャックに接続すれば、ほっぺを光らせながら音を出すよ！ ピチューとピカチュウ、どちらが当たるかは編集部に任せてね。
各3名





 イラスト・コミック／路みちる

アンケートハガキの書き方&質問

Q1　あなたの性別をお答えください
①男②女
Q2　あなたの年齢をお答えください
Q3　あなたの学年・職業をお答えください
①小学３年以下②小４③小５④小６⑤中１⑥中２⑦中３⑧高１⑨高２⑩高３⑪短大・専門学校⑫大学・大学院⑬予備校生・浪人⑭会社員⑮アルバイター⑯主婦⑰その他
Q4　今号の記事でよかったものを３つ、下の表から選んで番号で答えてください
Q5　今号の記事でつまらなかったものをひとつ、下の表から選んで番号で答えてください
Q6　今号の記事で何を読みたくてこの雑誌を買いましたか？同様にひとつ番号で答えてください
Q7　次号でもっととりあげてほしい記事はなんですか？同様にひとつ番号で答えてください
Q8　この雑誌の攻略情報は十分ですか？
①十分（役に立つ）②ふつう③少ない（役に立たない）④攻略の記事はいらない
Q9　本誌の価格についてどう思いますか？
①安い②ふつう③高い
Q10 今号の表紙についてどう思いますか？
①とてもよい②よい③ふつう④悪い
Q11 本誌をいままで買ったことがありますか？
①毎号買っている②ときどき③初めて買った
Q12 ゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか？
①表紙②買いたいソフトの情報量③買ったソフトの情報量④紹介している作品数⑤新作情報⑥レビュー⑦連載ページ⑧業界情報・ニュース⑨付録⑩その他
Q13 本誌以外によく読むゲーム雑誌およびゲーム&コミック誌はなんですか？名前を書いてください（最大ふたつまで）
Q14 現在持っているハードをお答えください（※ハガキの○内をぬりつぶしてください）
①N64②ＳＦＣ③ゲームボーイ④ゲームボーイカラー⑤ドリームキャスト⑥サターン⑦プレイステーション⑧PS2⑨ワンダースワン⑩ネオジオポケット（カラーも）⑪ポケステ⑫ビジュアルメモリ⑬ＰSone⑭パソコン
Q15 GBアドバンスに興味がありますか？
①買う予定である②興味はある③興味がない
Q16 ゲームキューブ情報に興味がありますか？
①興味がある②興味がない
Q17 本誌をいつもどこで買いますか？
①書店②コンビニ③ゲームショップ④キオスク（駅売り）⑤その他
Q18 これから発売されるN64とGBソフトのなかで、やってみたいソフトを３つ、名前を書いてください（どちらかのハードのソフトのみでもOKです）
Q19 GBアドバンスのタイトルのなかで、やってみたいソフトを３つ書いてください
Q20 一番最近購入したゲームソフトのタイトル及び機種名をひとつ書いて下さい
Q21 Q20のソフトはどこで買いましたか？
①ファミコンショップ・専門店②カメラ屋等の大型ディスカウント店③コンビニ④スーパー・百貨店（ダイエー、ジャスコ、トイザらス等）⑤玩具店
Q22 Q20のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか？
①ＴＶＣＭ②雑誌の記事③雑誌の広告④店頭デモ⑤店頭チラシ⑥イベント⑦友達の情報⑧その他
Q23 Q20のゲームを攻略するときに何を参考にしましたか？
①電撃の攻略本②電撃以外の攻略本③電撃のゲーム専門誌④電撃以外のゲーム専門誌⑤何も参考にしなかった⑥その他
Q24 １年間に何本ゲームソフトを買いますか？
①ほとんど買わない②１本～３本程度③５本～８本程度④10本～15本程度⑤20本以上
Q25 これまでプレイしたなかで好きなN64ソフトをふたつ書いてください
Q26 これまでプレイしたなかで好きなGBソフトをふたつ書いてください
Q27 以下のソフトについてお聞きします。それぞれについて番号でお答えください。
①買う予定である②興味はある③興味がない
Aゼルダの伝説　ふしぎの木の実（GB）
B罪と罰　Cポケモンクリスタル
Dマリオパーティ３　EカスタムロボV2
FドラゴンクエストⅢ（GB）
Gポケモンスタジアム金銀
Hバンジョーとカズーイの大冒険2

今号の記事と答えの番号

①風来のシレン2　鬼襲来！シレン城！
②風来のシレンGB2
③電撃ニンテンドーゲームキューブ
④電撃ゲームボーイアドバンス
⑤ウイニングポストforGBアドバンス
⑥ロックマンEXE
⑦ドラえもん
⑧パーフェクトダーク
⑨カスタムロボV2
⑩コロコロカービィ
⑪牧場物語３　ボーイミーツガール
⑫ゲームボーイ通信
⑬ウラワザ研究所
⑭ポケモン倶楽部
⑮ホットゲームプレビュー
⑯ゲームQ部
⑰ゲームの素
⑱罪と罰　地球の継承者
⑲バンジョーとカズーイの大冒険２
⑳マリオパーティ３
㉑ロックマンDASH　鋼の冒険心
㉒ダンスダンスレボリューション　ミッキーダンシングミュージアム
㉓エコーデルタ
㉔宮本茂のロクヨン魂
㉕ニュース64クリップ
㉖しおまん64



FROM EDITORS（圧縮版）

編集部から

●誌名に関するご意見ありがとうございました。さて、今号&次号で編集部に大幅な異動があります。新しいスタッフ含め、これまで以上にがんばりますので、かわらぬご愛読、よろしくお願いします。

●深夜トイレの電球が切れてしまいコンビニに買いに行って付け替えました。すると、まあ、世の中こんなに明るいの、ってぐらい明るくなりうれしくなりました。気分転換するなら部屋の照明を変えてみましょう。（み）

●前号の編集後記で「石垣&西表島に行くぞ」と宣言したのに、沖縄行きの飛行機が台風で欠航に……で、北海道への自転車旅行に計画を変更。女満別からオホーツク沿岸を北上して宗谷岬を経由して礼文島まで約600kmを走破。（加）

●ついにバイクの免許をゲット！　新人バイカーとして、毎日ビビリながら通勤する秋です。いやあやっぱりいいよね。バイクって。青梅街道で、スティーブマックィーンがバイクに乗ってると思ったあなた！それはワタシです。はせ

●突然ですが、兄弟誌電撃王編集部へと異動することになりました。電撃Ｎ64に携わって３年。カセットのアクセス速度のような早さで過ぎていった日々でした。働く部署は変わっても任天堂普及委員会代表としてがんばりマス。（豊）

●電撃姫編集部でこの編集後記を書いています。はじめての編集部への異動で不安と試行錯誤の半年でしたが、読者&編集部のみなさまのおかげでなんとかやっていけました。ありがとう！そして、これからも電ロクをよろしくです！（高）

●来る人あれば、去る人あり。秋は春と同じく別れの季節です。（豊）、（高）お疲れさまでした。でも、いま一番寂しいのは五輪が終わったことなのですけど。ま、今回は近代五種とサーブルが見られたことが収穫かな。（後）

●編集部内での私の愛称は「ザビＬ（ざびえる）」。日本にキリスト教を布教したことでおなじみの人気者、フランシスコ・ザビエルからの命名で、自分でも気に入ってます。なぜそう呼ばれるのか。それだけは言えませんが。（ま）

●入社して３年。初めて編集後記を書きました。ドキドキ。あ、申し遅れました、電撃PSからやってきた宮原（♂）です。趣味は「モー娘。」……ウソです。今後バリバリＮ64・GBの情報をお伝えしますので、みなさんよろしくね！

Hot Game Preview
ホット ゲーム プレビュー

10月20日～11月20日

年末に向けてグッと発売タイトルが多くなってきたぞ。ここはレビューや紹介記事をしっかり読んで、早めにチェック。今からターゲットを決めて、しっかりゲットしよう。

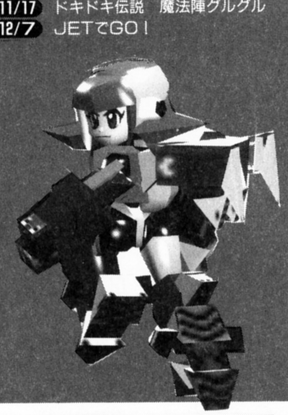
今月の新作ソフトカレンダー

NINTENDO64

10/21	パーフェクトダーク
11/10	カスタムロボV2

GAME BOY

10/20	ロックマンX　サイバーミッション
10/21	怪人ゾナー
11/1	マリオテニスGB
11/3	携帯電獣テレファング　パワーバージョン
11/3	携帯電獣テレファング　スピードバージョン
11/3	血と汗と涙の高校野球
11/10	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン
11/16	Dance Dance Revolution GB2
11/17	それゆけアンパンマン　5つの塔の王様
11/17	真・女神転生　デビルチルドレン「赤の書」
11/17	真・女神転生　デビルチルドレン「黒の書」
11/17	ドキドキ伝説　魔法陣グルグル
12/7	JETでGO！



評価の基準はこうだよ！

- **10点**…ソンしない絶対買い!!
- **9点**…とっても楽しい。買ったほうがいいぞ！
- **8点**…いいゲーム。オススメのゲームだぞ
- **7点**…まあまあ楽しめます。一部の人にオススメ
- **6～5点**…少々難あり!? 余裕があればどうぞ
- **4点以下**…きっと怒るぞ

高見沢有志



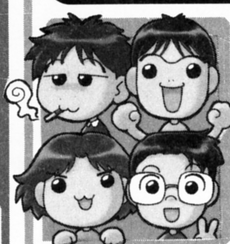
仕事中に部屋のパソコンが一度に全部壊れた。原稿打ちやネットでの情報収集など、パソコンがないと何もできないことを痛感。この原稿も友人宅で書いてます。

佐々木麻里菜



社内引っ越しの日、ワタシは徹夜で『シレン2』。当然眠かった……けど、ケンゴウに盾はじき飛ばされて悔しかったんだもん～！　でもとっても楽しいよ。

電撃小僧1～4号



先月ゲームショウに行ってきました。びっくりしたのは、コナミブースのGBアドバンスコーナー。カレンダーにも載ってないタイトルが遊べたことでした。

ハセガワロボV2



このページとは全然関係ないですが、一言。祝！川田激勝！天国の馬場さんとジャンボも喜んでいることでしょう。願わくばこのまま勝ち逃げしてください。全日万歳！

NINTENDO64

ACT パーフェクトダーク

10月21日
●任天堂
●¥5,800※
紹介記事→P.46



●スゴ腕エージェントのジョアンナダークを操り、数々の仕掛けを解く3DガンACT。

●『ゴールデンアイ』のシステムを引き継いでいるので、3DSTGとしてのデキの良さはバッチリ。初心者の人でも最初に操作を練習できるし、前に遊んだ人も武器が全部新しくなり、ステージ内の仕掛けもかなりこっているので十分満足のいく内容だ。ただ、ミッションの説明が大ざっぱで、後半のステージでは何をしたらいいのかわかりにくい。自分がどこにいるかを確認できるマップが欲しいね。あとは、対戦や協力プレイなど多人数プレイがおもしろい。でも、ひとつの画面だと見にくいなあ。 **8**

●足音をひそめないと敵にすぐ察知されたり、音で敵の居場所をうかがったりと、スパイムードたっぷり！　私は真正面から敵陣に突っ込んでしまう特攻野郎なんだけど、それがいちばんダメなのよね。物陰からそっと室内をうかがって、敵を見つけたら消音銃でさくっと倒す。これが基本だけど、たまに「ワーッ」と突っ込んでいって、皆殺しにしてしまいたくなるのも本音（笑）。私の腕じゃ「エージェント」モードを進めるだけで精一杯。万人向けのゲームではないけど、熱狂的ファンなら間違いなく楽しめます！ **8**

●基本的なシステムは『ゴールデンアイ』を踏襲しているので問題なし（少々難しいがスグに慣れるレベル）。これとの違いは音の使い方。扉の向こうにいる敵を声や音で判別でき、それが潜入任務の感覚を上手に表現していてグー。また、弾の装てん時の動作や敵の動きが人間くさくて、いろんな部分でレベルアップしている。ステージ突入時に少し間があったり、武器選択画面の操作性が悪いなどの不満もあるけど、『ゴールデンアイ』のファンだけでなく、見ためで敬遠している人にもオススメできるデキ。 **10**

●ぐわー。酔いまくったあ。こういうのって個人差あると思うんだけど、3Dの一人称視点て非常に苦手。すぐ酔っちゃうんだよね。『ゴールデンアイ』の時よりもぐらぐらしてます。ゲーム自体は非常におもしろいです。日本ではイマイチメジャーになりきれないジャンルだけど、向こうではPCゲームを中心に結構人気がありますな。ただ実際の銃を出してほしかったなあ。そうすると武器選びだけで結構楽しいのに。レインボーシックスみたいにさ。しかし、ストーリーはハードだし、ジョアンナはN64ではめずらしく美しい大人のおねーさんになってるしで、全体としては○です。

NINTENDO64

A・RPG カスタムロボV2

11月10日
●任天堂
●¥6,800
紹介記事→P.58



●新モードが追加され、3D空間でロボを操作して戦う、ACT要素満載のRPG最新作。

●グラフィックやゲーム内容に大きな違いはなく、パーツやロボットが増えた前作のバージョンアップ版という感じ。ストーリーモードが初心者向けと上級者向けの2本立てなので、前作を遊んでいない初心者でも楽しめる。けど、前作を遊んでいると懐かしいイベントがたくさんあるので、先に前作をプレイすることをオススメする。不満なのが、新登場のロボットのワープ移動の能力が反則に近いくらい強いこと。どの武器を使っても平均的だった前作にくらべてバランスが崩れてしまったのが残念。 **7**

●パーツの性能がアップして、カスタマイズがさらに楽しい！　1試合がさくさく短時間で終わるのもナイスポイントだよね。ついつい「もう1試合だけ……」ということになりがちだけど（笑）。シナリオモードで遊びながら、ロボの操作方法を自然に覚えられるのもうれしい。もともと、難しいものではないから、1時間も遊べば慣れることができます。私はシナリオモードだけでも十分おもしろいと思うけど、やっぱり熱く燃えるなら対戦！　新モード「2on2」なら、4人で熱血対戦できちゃいますヨ。 **8**

●シナリオが2種類になり、ボリュームは十分。バトルの腕を少しずつ磨いていく興奮が、魅力的なストーリーとともに味わえマス。パーツの種類も増え、戦略性もUP。コンボの組み立てを考えたりと、前作を遊んだ人はまたまたやり込むことになりそうですな。新モードの「2on2」だけど、個人的にはあまり魅力を感じなかった。これは、バトル中にパートナーのロボとボタン一発で入れ替わり、協力して戦うというもの。一方が攻撃、一方が移動を担当というシステムだったら、もっと盛り上がったと思うがなぁ。 **8**

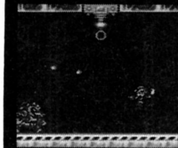
●やったやった待ってました。個人的には好きなN64ソフトのベスト5に入る『カスタムロボ』の続編です。一応A・RPGというジャンルになってるけど、シミュレーションロボットバトルとしても、非常によくできていて、難易度も低いので、お子さまからワタシのようなおじさままで幅広く楽しめます。戦闘だけならタダの格闘ものになるところをロボットならではの"カスタム"するというアイデアがゲームに幅を持たせてます。新要素として「2on2」とか、ふたつのシナリオモードが用意されてたりとか、きちんと進化してます。イマイチ地味めだけど、オススメのソフトです。

※メモリー拡張パック同梱版の『パーフェクトダーク』は¥7,800です。

GAME BOY

ACT ロックマンX サイバーミッション

10月20日 ●カプコン ●¥3,980 紹介記事→なし



●おなじみロックマンが、多彩なアクションと武器を駆使して敵を倒していく、痛快ACTの定番。SFC版をアレンジして登場。

後藤電撃1号
●攻撃、ジャンプ、それに壁蹴りにダッシュなど、多彩なアクションを生かして、ステージを攻略していくのは楽しい。アクションが少ないので、戦略よりも「腕」が重要になっているのよね。GBの画面で見てもそれほどストレスを感じず、さすが名作『ロックマン』ですな。ただ、ボスが強すぎ！年のせいで反射神経が衰えてる……？ **7**

佐藤電撃3号
●各ステージの仕掛けやところどころに隠されたアイテムなど、よく考えられた良質のA・RPG。ただ、ボス戦は相変わらずの難しさで、攻撃パターンや弱点がわかっても、かなり苦戦する強敵がいます。まあ、これがシリーズの特徴ではあるのですが。オートチャージや連射といった便利機能がついているのはよいです。GBでの連射はつらいので。 **7**

GAME BOY

ACT それゆけアンパンマン 5つの塔の王様

11月17日 ●タム ●¥4,500 紹介記事→P.77



●アンパンマンを動かして、5つの塔にある迷路をクリアしながら冒険するACT。原作者のやなせたかし先生監修した新しい仲間も登場。

エビ電撃2号
●5つの塔ごとに難易度やステージの数が違うけど、基本的には隠されているカギを見つけて、扉に向かい、屋上を目指せばOK。キャラアクションもアンパンチと空を飛ぶのふたつだけだし、全体的にカンタンなゲームです。食パンマンなどのキャラも登場するけど、いっしょに戦ってくれたりはしないし…。アンパンマン好きならどうぞかな。 **6**

木下電撃4号
●ゲーム中に遊び方を少しづつ説明してくれたり、文字が大きく表示されるので、小さな子どもでも楽しくプレイできると思う。ムズかしいと思ったら、途中で難易度を変更できるのもベリー親切！　ただ、アクションやアイテムが少なく、ACTとして物足りなさを感じました。ファンの子どもたちなら、満足できると思いますが……。 **6**

GAME BOY

RPG 携帯電獣テレファング

11月3日 ●スマイルソフト ●¥4,700 紹介記事→P.73



●電獣とのバトルをくり広げ、電獣の電話番号をゲットし、図鑑の完成を目指すRPG。電獣を進化させたり、戦闘で呼び出すこともできる。

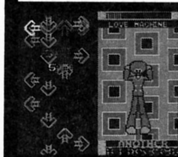
佐藤電撃3号
●タイトルどおり、携帯電話をいじるような感覚でプレイできるゲーム。仲間にした電獣は、電話で話したりメールのやりとりをしたりと、いろいろコミュニケーションが取れるので愛着がわきます。また進化パターンが豊富なので、電獣を成長させるおもしろさもあります。オーソドックスなRPGですが、世界観にはまればそこそこ楽しめるかと。 **6**

木下電撃4号
●GB本体に携帯電話っぽい機能を持たせたり、異世界の電獣と会話をできる設定などが新鮮でツボにきた。通信コネクタにはめる専用アンテナも、未来（!?）の携帯電話っぽくてカッコいい。かんじんなバトルでは、参加できる電獣の数や、攻撃ワザの種類が少なく戦略性が低め。とはいえ物語がサクサク進むので、気づくとハマってんだよね。 **7**

GAME BOY

ETC Dance Dance Revolution GB2

11月16日 ●コナミ ●¥4,800 紹介記事→P.77



●曲のリズムに合せて、流れてくる矢印と同じ方向のボタンをタイミングよく押すことで高得点を狙う、コナミ定番の音ゲー最新作。

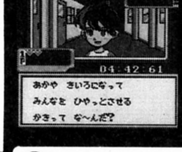
高見沢有志
●ひさびさに遊んだせいもあるが、足で踏みなれた曲も指でプレイすると結構難しくて新鮮だった。専用コントローラーを使わないと、とっさに左右同時押しがしにくいので、コントローラーは必須。ただ、収録曲が3rdの曲なので、4thが出た今となっては古い気がする。GBではしかたがないとはいえ、全体的に原曲と感じが違うのも残念。 **6**

佐藤電撃3号
●GB版は踊ることができないので、『Dance Dance Revolution』というよりは簡単な『ビートマニア』という感じです。『3rd MIX』や『Solo』の曲が収録されているので、イメージトレーニングにはいいかも。あと、踊るのははずかしいけど『DDR』の雰囲気は味わいたいという人にも○。お手本が見られるオートプレイモードがないのは残念です。 **6**

GAME BOY

ETC 怪人ゾナー

10月21日 ●任天堂 ●¥3,800 紹介記事→P.74



●なぞなぞとアドベンチャーがひとつになった、新感覚ゲーム。GBカラーの赤外線通信を使って、なぞなぞをゲットすることができる。

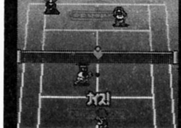
佐々木麻里菜
●なぞなぞで勝負よ！　じゃなくって勝負ゾナー？　出題されるなぞなぞは、ちょっと頭をひねるものもあり、ダジャレもありで、なかなか楽しめます。小さい子たち用に、システムもわかりやすくて親切。ずっとプレイしていると、展開が少々単純に思えてくるのが、唯一の難点。リモコンを使って、新しいなぞなぞを得るシステムは新しい感じ。 **7**

佐藤電撃3号
●アドベンチャー部分では次に何をしたらいいのか悩むことはほとんどないと思います。笑えるイベントも多くて楽しいですね。ただ、なぞなぞが解けないと先に進めないので、そのせいで途中で投げ出してしまう可能性はあるかも。ひとりではなく、友だちや家族など、何人かで集まりみんなで知恵を出し合いながらプレイするのがいいでしょう。 **7**

GAME BOY

SPG マリオテニスGB

11月1日 ●任天堂 ●¥3,800 紹介記事→P.67



●テニスゲームはもちろん、ストーリーモードでは、プレイヤーを育てることができ、これを64GBパックを使ってN64版で使うことも可能。

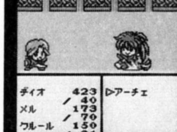
ハセガワロボV2
●さっすがマリオテニスと名乗るだけあって、やりやすさは保証つき。RPG的な要素もちゃんとフォローしてて、ストーリーモードだけでも結構遊びがいがあります。ただし、遊びがいがありすぎるトコもあって、試合時間が長すぎ！と思う人もいるでしょう。ワタシはそうでした。1ゲームやると結構目が疲れます。ストーリーモードだけでも短くできればなあと思いましたです。 **7**

後藤電撃1号
●練習を重ねて、少しずつキャラを育てていくのは楽しい。どのパラメータを上げるのかも自分で選べるし、主人公とパートナーをどんなタイプに仕立てるかは自分しだい。そのキャラをN64版とリンクさせて使うこともできるし、『マリテニ』にハマった人には間違いなくオススメです。操作系も、評判のよかったN64版と同じなのは好印象。 **8**

GAME BOY

RPG テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

11月10日 ●ナムコ ●¥4,500 紹介記事→P.70



●SFCやPSで発売された名作RPG『ファンタジア』の続編。いろんなコスチュームに着替えることで、特殊能力を身につけ、冒険する。

佐藤電撃3号
●シナリオは、前作のキャラが唐突に出てくるなど、前作をプレイしていない人には少しわかりにくいところがありますが、システムについてはくわしく説明してくれます。コスチュームを着ることでその職業になって、さまざまな特技を覚えていくのが楽しいですね。すべてのコスチュームを集めてマスターするのはタイヘンですけど。 **8**

エビ電撃2号
●入るたびに各ダンジョンの形は変わるし、主人公たちの職業を変えられるコスチュームも、組み合わせによって新しいコスチュームが作れたりと、やりこみ要素は十分にあります。GB版用にアレンジされたバトルシステムもいい感じです。ただ、シリーズを知らない人のために、もう少し前作の物語の解説が入っているとよかったと思いますね。 **7**

GAME BOY

RPG 真・女神転生 デビルチルドレン「赤の書」「黒の書」

11月17日 ●アトラス ●¥4,300 紹介記事→P.69



●名作RPG『真・女神転生』シリーズ最新作。『赤』と『黒』のふたつのバージョンが用意され、デビルを交換することができる。

佐藤電撃3号
●とにかくデビルの合体が楽しいです。いつの間にか合体にはまってしまい、なかなか先に進みません（笑）。魅力的な登場キャラと相まって、先が気になるストーリー展開もよいですね。今までのシリーズとは雰囲気が大きく変わり、違和感がある人もいるかもしれませんが、毛嫌いせずぜひプレイしてみてください。これは特にオススメの1本です。 **9**

高見沢有志
●交渉や合体が簡単になり、複雑になりすぎた『女神転生』についていけない人も遊びやすいと思う。グラフィックがかわいくなったのは賛否両論あるが、マニアックさがなくなっていいと思う。お話も赤と黒で微妙に主人公の立場が違うので、両方遊んでみたい気分になるね。ただ、変に悪魔や魔王などの呼び方を変えるのはやめてほしかったな。 **8**

ゲームのコトなら何でもおまかせ

ゲームQ部

ゲームに関することなら編集部が徹底調査で答えていく新コーナー。その名も「ゲームQ部」。まずは、編集部に届いた3つのゲームについてのQにアンサーだ。

Q バナナフェアリーが見つからず100%になりません。助けて～!!

神奈川県　ウホッホくん

N64 ドンキーコング64

●1999年12月10日発売●任天堂●ACT

A 各ステージに20体いるぞ 達成率は101%になるのだ!!

バナナフェアリーはDKアイランド全体で20体隠れている。全員を撮影したら、バナナフェアリーの女王に会いにいこう。巨大なゴールデンバナナがもらえるぞ。フィールド上にある200本のゴールデンバナナと合わせて201本にすると、達成率が101%になるのだ。

全20体のバナナフェアリーの隠れ場所一覧

DKアイランド

① バナナフェアリーの女王がいる島のとなりの島。その島に植えられている木の周りをバナナフェアリーが飛び回っている。この島は、遠くから見ると木がないように見えるので注意しよう。

② ステージ3のマッドファクトリーのエントランス。入り口の右側にある？マークの木箱を、チャンキーのパンチパンチでこわす。木箱がこわれるとなかからバナナフェアリーが出現する。

③ ステージ6のクリスタルどうくつのエントランス。その部屋のカベにタイニーの武器スイッチがある。そのスイッチをタイニーが撃つと、バナナフェアリーが出現する。スイッチはかなり高い場所にあるぞ。

④ ステージ6のクリスタルどうくつで、タイニーがタイニーワープを入手するのが条件となる。キングクルールの船にあるタイニー用のコングパッドでワープして進んだ先にバナナフェアリーがいるぞ。

ステージ1

① ドンキーがランビに変身した状態で、ランビが描かれたカベを破壊する。その先のどうくつに池があり、その池の上をバナナフェアリーが飛び回っているぞ。

② ディディーのコングスイッチを撃ってサクを開ける。その先でランキーがコングスラムで2本のクイを打ち、出現するジンガーをすべて倒す。するとゴールデンバナナとバナナフェアリーが同時に出現するぞ。

ステージ2

① ドンキーの武器スイッチを撃って、入り口の前にドンキーのコングパッドがある神殿のなかへ。神殿に入ったら、入り口から見て左前方の部屋に向かおう。部屋のなかにバナナフェアリーがいるぞ。

② 5匹のコングのコングスイッチが入り口にある神殿に、タイニーで入る。通路の途中にあるコングバレルでミクロコングになって、カベにある小さな穴へ進入。部屋のなかをバナナフェアリーが飛んでいる。

ステージ3

① 中央にカラフルな箱が積んである部屋で、タイニーがミクロコングになって小さな穴へ。その先でルーレットを行いゴールデンバナナを入手する。同時にファンキーのお店の前にバナナフェアリーが出現する。

② ①のバナナフェアリーがいるエリアから、上下に動く足場に乗ってカベの穴に進入する。その先にある階段の通路を下りていくと、階段の途中でバナナフェアリーが飛び回っている。

ステージ4

① 地上にある船の残骸のなかを通って進む。その先の円形の広間に巨大な宝箱が3つある。そのなかの左はしの宝箱にチャンキーのパンチパンチを当てる。箱がこわれるとなかからバナナフェアリーが出現する。

② サウンドパッドの上で演奏して入る沈没船に、タイニーで進入する。通路を泳いで進み、ゴールデンバナナがあるエリアのろう屋のなかで、バナナフェアリーを見つけることができる。

ステージ5

① 夜の状態にしてイバラに囲まれた小屋へ。小屋の横のコングバレルでストロングDKになり、小屋の裏のコングスイッチをふんで小屋に入る。2階にある？マークの木箱をこわすとバナナフェアリーが出現。

② 夜、木箱にディディーのコングパッドがある小屋へ。コングパッドで小屋に入ったら、サウンドパッドで演奏してコークスに通路を照らしてもらう。ゴールデンバナナの入手と同時にバナナフェアリーも出現。

ステージ6

① 各コングのサウンドパッドがある建物にディディーで入る。部屋の敵を倒して出現するコングバレルに入り上空へ。キャンドルにジェットで点火してゴールデンバナナを入手するとバナナフェアリーが出現。

② 各コングのサウンドパッドがある氷のドームにタイニーで入る。ドームの床にある的にスーパーコングスラムを4回当ててゴールデンバナナをゲットすると、同時にバナナフェアリーも姿を現す。

ステージ7

① 巨木の前にあるコングパッドで巨木のなかに入れるようにする。巨木に入ったら、カスプラットを倒して水路へ進もう。水路の突き当たりにある広間の上空に、バナナフェアリーが飛んでいるぞ。

② ディディーのコングスイッチを撃って「Ballroom」のトビラを開けて進む。奥の部屋にあるコングパッドでタイニーワープする。ワープした先の小屋の裏でバナナフェアリーが飛び回っているぞ。

ステージ8

① ステージ8のバナナフェアリーは2体が同じ場所にいる。その場所に行くには、レアコインとN64コインが必要。レアコインは、バナナコインを15枚以上集めるとクランンキー・ラボで遊べる（②へ続く）

② 「JETPAC」で5000点以上のスコアで入手できる。N64コインはステージ3でドンキーがレバーを引くとプレイできる元祖「ドンキーコング」で、バナナコインを2枚払ってからクリアすると入手できる。

ゲーム解説 ドンキーコング64

3D空間を5匹のコングが自由に動き回り、大冒険をくり広げるアクションゲーム。各ステージに5匹のコング別にコインやバナナが用意され、キャラを変えて行ったり来たり。ときにはコングどうしの能力を利用してトラップを解いていく。本編だけでなくミニゲームも8種類用意され、さらに、あの名作「ドンキーコング」を発売当時（アーケード版）のままそっくり再現。編集部内では「ドンキーコング」だけでも「買い」との声が!!

Q 合成でいろいろなアイテムを作りたいけど、何と何を組み合わせたらいいのか教えて!

新潟県　サバイバー君

GB サバイバルキッズ2 脱出!! 双子島!
●2000年7月19日発売●コナミ●RPG

A 合成で作れるアイテムは42種類 必要な素材を一挙大公開!!

2～3個のアイテムを組み合わせて新しいアイテムを作る「合成」。この合成で作れるアイテムは、無人島での生活や探検に役立つものばかりだが、ゲーム中では作り方のヒントをあまり教えてくれない。というわけで、全部で42種類ある合成アイテムの作り方を大公開!!

作れるアイテム	必要アイテム	作れるアイテム	必要アイテム	作れるアイテム	必要アイテム
12センチほうだん	ほうだん、かやく	さんそのビンづめ	にさんかマンガン、かさんかすいそすい	ほうき	きのぼう、かれくさ
いっぽんづり	たけ、いと、つりばり	じしゃくつりざお	しなるき、いと、じしゃく	ほぞんかい	やきがい、きのみ(スパイス)
うちわ	おおきいはっぱ、きのぼう	たいまつ	きのぼう、じゅえき	ほぞんさかな	やきざかな、きのみ(スパイス)
うるおいフルーツ	フルーツ(満腹度+44)、(満腹度+10)	たけうま	たけ、たけ、つた	まんぞくキノコ	キノコ(満腹度+40)、(満腹度+50)
おの	とがったてつへん、きのぼう	つりざお	しなるき、テグス	まんぞくフルーツ	フルーツ(満腹度+20)、(疲労回復+10)
おまもり	とりのはね、いし	つるべ	ヘルメット、つた	まんぞくやきキノコ	やきキノコ(満腹度+40)、(満腹度+50)
おめん	とりのはね、きのかわ	なりきりセット	とりのはね、つた	ミネラルすいとう	すいとう、もくたん
かいちゅうでんとう	でんち、でんきゅう	なわばしご	きのぼう、つた、つた	むしのエサ	じゅえき、ハチミツ
かいふくナッツ	きのみ(疲労回復+5)、(疲労回復+30)	ハシゴ	こわれたハシゴ、ねじ	むち	きのぼう、つた
かたたたき	おおきいきのみ、きのぼう	パチンコ	Yじがたきのき、ゴム、いし	や	とがったいし、きのぼう、とりのはね
くびかざり	ふしぎなきのみ、つた	ハンドル	きのぼう、きのぼう、しなるき	やきゅうどうぐ	きのぼう、いし
ほぞんにく	やきにく、きのみ(スパイス)	ひうちいし	いし、いし	ゆみ	しなるき、つた
げんきフルーツ	フルーツ(満腹度+20)、(満腹度+10)	ビスケット	われたビスケット、われたビスケット		
げんきフルーツ2	フルーツ(満腹度+20)、(疲労回復+10)、(満腹度+10)	ひつけどうぐ	きのぼう、きのかわ		
ざいほうのちず	ボロボロのちず、ムシクイのちず、じいちゃんのちず	ペンダント	かいふくナッツ、いと		

※必要アイテムのキノコ、きのみ、フルーツは効果で種類を判別。カッコ内の効果を示すアイテムが必要アイテムとなる。

Q ドラグーンというクラスがあると聞いたけど、どうやったらクラスチェンジできるの?

佐賀県　バトラーKくん

N64 オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
●1999年7月14日発売●任天堂●S・RPG

A ドラグーンにクラスチェンジするには3つの特殊アイテムが必要

ドラグーンにクラスチェンジするために必要な基本装備は、黒竜の大剣、ドラゴンアーマー、ドラゴンヘルムの3つ。これらの入手法は以下のとおり。なおそれぞれの場所に訪問するのはミッション後だ。ある程度ゲームを進めないと聞けない情報もあるぞ。

ドラゴンヘルム

1. **地境マイリージャ イドフ** — 昔はドラグーン用の装備品を作っていたという職人についての情報を聞く。
2. **グンター山麓 ブーグーニ** — ドラグーン用の装備品を作っていた職人の奥さんが家出したという情報を聞く。
3. **ヴォルムス採掘場 セナルの町** — 奥さんに会って、やけになって酔いつぶれているダンナのことを報告する。
4. **グンター山麓 ブーグーニ** — 戻ってみるとふたりが仲直りしており、これから店を開くということを聞く。
5. **グンター山麓 ブーグーニ** — 7:00～18:59の間に訪問すれば、ドラゴンヘルムを購入することができる。

ドラゴンアーマー

1. **地境マイリージャ イドフ** — ドラグーン用の装備についての情報を聞く。一度聞いていればOKだ。
2. **中央路ダータネルス 紀律の地メルフィ** — 毎月6日の9:00～17:59の間に訪問して、コンドライトを購入する。
3. **イタカ山域 キノーラの村** — 7:00～18:00の間にコンドライトを持って訪問して、ドラゴンアーマーを入手。

黒竜の大剣

1. **地境マイリージャ イドフ** — ドラゴンヘルムとドラゴンアーマーの入手後に訪問し、聖竜の情報を聞く。
2. **ヴェア高原 エラニの村** — 聖竜を見たというマスターから、聖竜についての情報と聖竜の鱗を入手する。
3. **東方教会セレセス ピニュグ** — 聖竜の鱗を持って訪問すると、聖竜が登場し戦闘に。勝てば黒竜の大剣を入手。

ドラグーンの特徴は?



ドラゴンキラーの異名をとる騎士。ドラゴンに対して圧倒的な攻撃力を誇る。クラスチェンジに必要なパラメータは、STRが127、VITが112。攻撃内容は下記のとおり。

位置	攻撃方法	回数
前衛	斬りつける	3
中衛	斬りつける	2
後衛	斬りつける	2

ゲームに関する質問なら何でも募集中♥

唐突に始まった新コーナーの「ゲームQ部」。どっかで聞いたことがある次世代ハードと同じ名前だけど、まぁそこはごあいきょうってことで。で、どういったことをやるコーナーかと聞かれれば、「ゲームに関する読者の皆様からの質問を編集部が手とり足とり教えていこう」という、とってもありがたいコーナーなのだ。今回は、第1回ってことで、今まで編集部に届いたゲームの質問ハガキに答えてみた。ゲームに行き詰まってしまったら、編集部へ電話で聞く前に(編集部ではゲームの内容に関する質問には答えてないからね!!)、「ゲームQ部」あてにハガキかFAXを送ってちょうだい。また、ゲームの内容についての質問だけでなく、ゲームに関することなら何でも受け付けるので、編集部に調べてほしいこと(もちろんゲームがらみでネ)があったら、ドンドン送ってほしい。質問の採用を狙うなら、「ゲームQ部」が人気コーナーになる前の今がチャンスだ!! 質問を待ってるぜ!!

ハガキのあて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「ゲームQ部」係

FAX番号
03-5281-5221
「ゲームQ部」係

ゲーム解説 オウガバトル64

練り込まれた世界観とシナリオでファンを魅了する『オウガ』シリーズ。第3弾となるこの『オウガバトル64』は、第1弾『伝説のオウガバトル』のシステムを引き継いだS・RPGとなっている。『オウガ』の物語は全8章で成り立っており、それを総括して「オウガバトル・サーガ」と呼ぶ。『伝説』はエピソードV、『タクティクスオウガ』はエピソードVII、『オウガ64』はエピソードVIだ。そのすべてが語られる日は来るのだろうか?

▼「素」、ついにドラマ化！　宮城県　朝廷ヤマトさん：0992（豪華スター共演で月9にて放送！　ウソだけど）

ゲームの素

GAME NO MOTO

第54回

今月号は10月21日発売ですが（一部地域除く）、この日は「あかりの日」でもあるんですね。ちなみにアメリカは「電気記念日」。覚えても絶対役に立たない知識です。

中川だいめー



秋葉原で友人のライターに遭遇。「ウェディングピーチ」のDVDボックスを買おうか、本気で悩んでいました。こんな仲間に囲まれ、今日も私は楽しく仕事をしておるのですよ。

天堂はっぱ＆天堂サンディ



データの集計や簡単な原稿書き、座談会をこなすおふたりさん。座談会では言いたい放題で、最後までノブノブに迷惑かけておりました。謝っておきましょうね。社会人として。

ノブノブ



今回でお疲れさまの担当編集者。先日、設定ミスで編集部から自宅へ300通もの電子メールを送ってしまい、すべてを受信するのに3時間もかかったそう。最後にナイスボケです。

and You!

＋長谷川 真編集長（愛称・はせがーさま）



GE 下素 SO

あの長谷川真さん（愛称「はせがーさま」）にだって、ひとつくらいは怖いものがあるだろう。周りの連中がそう問いただしてみると、どうやら電撃N64（愛称「デンロク」）が怖いらしい。そこで「ひとつ怖がらせよう」とデンロクを買ってみせたところ、はせがーさまは「怖い怖い」といいつつも楽しそうに読んでいます。ここでだまされたと気づいた周りの連中、はせがーさまに「本当はなにが怖いんだ？」と聞くと「そろそろ白黒ページだからゲームの素（略称「素」）が怖いねえ」とのこと。売り上げに貢献してますね。おわり。

本屋で働いているので、その知識を広めようかと。ちょっとマイナーな雑誌とかは、なるべく買う店を決めておいたほうがいいと思います。なぜなら、ずっと売れない雑誌は、勝手に入荷数が減っていってしまうからです。気をつけてくださいね。新潟県　楼燎火さん：0290（本屋さんからしてみたら、売れない雑誌を置くよりも、売れる雑誌を置くのが当然ですからね。ですから、毎月何冊かでも確実に売れる雑誌なら、置くようになるというわけです。読者さまのパワーでデンロクを本屋に！　これはもうスタッフ全員の気持ち。お願いします、本当に。10P）

私がそう感じたとき

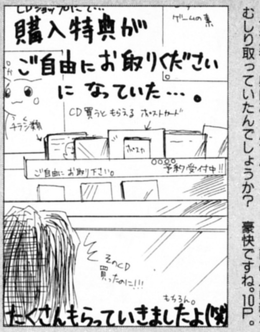
テーマ

それって間違ってません!? と感じたとき

今月は後編。世の中には間違っていることが多いのでしょうか。今回のテーマはいつもより多くのハガキが来ておりました。次のテーマも同じくらいの投稿があればうれしいです。



➡広島県　天波ゆんりさん：0866：いっしょに見たくないのでしょうか(笑)。夫婦愛バンザイ。10P。



➡広島県　ピクシー稲見さん：1010：お店の予想に反して、いっぱい余っちゃったんでしょうね。10P。



➡東京都　奥内あまんさん：0780：前の人は紙をむしり取っていたんでしょうか？　豪快ですね。10P。



⬆東京都　生川あきさん：0995：それはキチンといわないと、次も同じことをされる可能性があります。危険。

⬇東京都　月島咲耶さん：0132：それはそれで本人が幸せなのですから、事実を教えなくてもいいのかも(笑)。





⬆福岡県　秋天さん：0080：ちょっとしたムツゴロウ王国(笑)。都会のお子さんはうらやましがりますよ。本当。

⬇新潟県　楼燎火さん：0290：本当に何者なのかわからない人たちですよね(笑)。けっこうな年齢いってますし。





⬆静岡県　睦月新吾くん：0076：加えて、プレイを黙認しているゲームセンターも間違っていると思います(笑)。

⬇千葉県　ジャンクくん：0882：では何枚も載る人はよほど運がいい人なのでしょうね。この人からしてみたら。





⬅兵庫県　デリコスさん：1074：じつはトイレの一部だったりして(笑)。武田信玄みたいでステキです。



⬅愛知県　緋安摩比瑠さん：1006：お姉さんはあなたにネタを提供してくれたのかもしれません(笑)。



⬅福井県　宮崎光良さん：1089：そうなんですよね。買う前にわかったのが不幸中の幸いです。10P。

次のテーマ

次のテーマは「なんて、ずぶといんだ」と感じたときです。
例1●スーパーなどの試食コーナーに行き、そこに試食品がなくても、店員に出してもらってまで食べる。
例2●「ご自由にどうぞ」と書かれているものは、なんのちゅうちょもなく取りまくって持ち帰る。
例3●「ちょっといいかも♡」と思っていた人が、友だちとつき合い始めたので「あのブドウはすっぱいに違いない」といったイソップな自分。

なお発表は、2001年1、2月号の予定。「私が、そう感じたとき（ずぶとい）係」まで、どしどしどうぞ。

それは変です

ゲームのヘンなことに対して愛のツッコミを入れるコーナーです。この愛というのが大切です。愛がなければ、ただのアラ探しになってしまいますからね。



⬆秋田県　AYUさん：0596：火炎入道が燃えつきないということは、たぶん炎タイプのオーラなのでしょう。

⬇新潟県　楼燎火さん：0290：まさにスーパー赤ちゃん。ゲームの世界にはたまにいらっしゃいます。ウパとか。





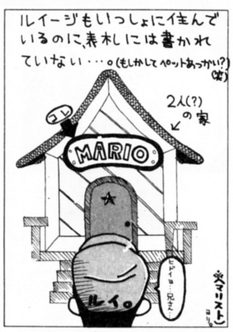
⬆東京都　奥内あまんさん：0780：あまりにも衝撃的シーンなので、見て見ぬフリをしているのかもしれません。

⬇愛知県　緋安摩比瑠さん：1006：ヘタな海女さん以上に息が続いてますし。さすが世界を救う人は違います。





⬆長野県　らくがき丸さん：0996：もはや、ドラえもんの道具と変わりません(笑)。どういう植物なんでしょう？



➡埼玉県　ごまゾウさん：0998：きっと世帯主がマリオで、ルイージはいそうろうなのでしょう(笑)。



➡広島県　天波ゆんりさん：0866：『ワンダープロジェクトJ』ネタ。かなりのスパルタ教育です(笑)。



➡東京都　月島咲耶さん：0132：恥ずかしい間違い。私も人のことはまったくいえませんが(笑)。10P。



➡千葉県　水無月海牙さん：0917：生まれたときから戦いを宿命づけられているとは、ちょっと不幸。



マンガ／川名景濡（編注：でも、SFC版のゼルダは間違いなく名作ですよね—！）

人はなぜ夢を見るんですか？　それと、動物や虫は夢を見るんですか？
（広島県　天波ゆんりさん：0866）

睡眠を脳の状態から見てみますと、レム睡眠とノンレム睡眠に分けられます。浅い眠りがレム睡眠、深い眠りがノンレム睡眠で、人間は一晩にこのふたつを交互にくり返しているわけです。そしてこれは、普通の場合、10分から20分くらいレム睡眠をしたあと、ノンレム睡眠に入るということを、だいたい90分の間隔でくり返しています。

人間は、このレム睡眠のときに、夢を見るのです。このとき、身体が眠っていても脳自体は活動していて、大脳皮質と呼ばれるところの視覚を担当している部分に、いろんな刺激を与えています。細かくいえば、このときに脳波はさまざまなことをやるのですが、それを書くと専門用語が続出してしまうのでここでは書きません。ともかく、この刺激と脳の中にある知識や記憶などが結びついて、夢となるわけです。

■どうして夢を見るのか

さて、以上のことをふまえて、今度は夢を見る理由についてです。じつは、これについてはいろいろな説があります。大脳皮質を正常に発達させるためとか、脳の疲れを回復させるためとか、目覚めているときに得た情報から必要のないものなどを整理しているのが見えるとか、それはもういろいろです。わかっているのは、夢は人間にとってなにか重要な役割をはたしているのだろう、ということだけ。つまり「よくわからん」のです。ただ、分裂病の患者はレム睡眠以外のときでも夢を見るそうですから、正常に夢を見るというのは、とても大切なことなのでしょう。

それなら、いっそ自分の意志で夢をコントロールできないのでしょうか？　つまり「思いどおりの好きな夢が見られないのか？」ということです。

じつは、これは訓練しだいで誰にでもできるようになる、とする説があります。スティーブン・ラバーシという人が考案した「ＭＩＬＤ」というのがそれで、これは「記憶術による正気の夢の誘導」の略。方法は簡単で、寝る前に「これから見る夢では、夢を見ているということを意識してやるぞ」と自分自身に言い聞かせてやるだけ。その結果、夢を見ていることを自覚できるようになり、ついには夢をコントロールできるようになるそうです。

最後に、動物や虫は夢を見るのかという質問についてですが、これは虫はともかくとして、イヌやネコなどのほ乳類のほとんどは夢を見るといわれています。まあ、イヌやネコに直接聞いたわけではないので、本当かどうかはわかりませんけどね(笑)。

▼デンロククイズ「世界一小さな国は？」千葉県　ジャンクくん：0882（独立国家としてはバチカン市国です）

●ポイントについて：ハガキを採用された読者さまには、もれなくポイントを差し上げております。ポイントを貯めて、決算時（来年？）にランキング上位に入っていれば、ステキなレアモノ賞品があなたのものに！　ポイントは文字、イラスト、どんなハガキも1枚につき5ポイントが基本。ですが、だいめーの独断で、それ以上のポイントを差し上げることもあります（その場合は書いてあります）。さらに、だいめーへの質問や相談「だいめーの文字ネタでイク」で採用されれば特別に15ポイント！　これは狙いめ！

PNって、マンガやゲームに出てくるキャラクターの名前と、まるっきり同じにしてもいいんですか？　北海道　高石末絵さん：1090：いいんでないの。だって本人がそれがいいっていうのなら、誰も文句いえないじゃない。あ、でも、ほかの雑誌なんかだとダメな場合があるみたいね。あと個人的にダメだと思うPNは「明らかな差別用語」だと思う。こういうのって、ダメとかそういうこと以前に、モラルみたいなものだと思うんだけど、どう？　ブラックジョークってホントにセンスがよくないと、周りは引いちゃうだけだから、注意しなきゃだね。：はっぱ

▼←これの今まで全部の合計数は？　静岡県　はちろくくん：0902（数えている人がいたら、ちょっとステキ）



山口県　バードマン32号：0954（編注：普通にすれば倒せます（笑））

なぜ、電話をかけるときや出るときには「もしもし」というのでしょう？　おかげで私はインターホンに出るときも「もしもし」と言っちゃいます（笑）。（神奈川県　エリーヌさん：1041）

電話口で「もしもし」というようになった理由には諸説があります。

その中でも比較的有力なのは「これからなにかをいいますよ」という意味で「申します、申します」といったのが一般的になり、それがだんだん省略されて「もしもし」になったという説です。これと似たような説に「申す、申す」が転じて「もしもし」になったというものがありますので、たぶんこのへんの理由で間違いないでしょう。

■最初の頃の電話

ところで、この「もしもし」ですが、これは最初から使われていたわけではありません。最初は違う言葉が使われていたのです。

東京で電話交換が始まったのは明治23年（1890年）なのですが、それに先だって電話交換の公開実験が行われました。そのときの模様が当時の新聞がこう載っています。

「ここにおいて需要者は、聴音機を両耳に当て、器械の中央に突出する筒先を口に当て、まず「おいおい」と呼びて用意を問い合わせ、「おいおい」の声を発して注意し、先方よりの承諾のあいさつあるを聴音機にて聞き取り、それより用談に入るなり」

当時の電話というのは今と違い、電話をかけた人は、まず交換手と呼ばれる人に「誰々に電話をしたい」と伝え、それを受けて交換手が相手にその電話をつなぐということをやっていました。ですから最初の「おいおい」は交換手に、次の「おいおい」は本来の電話の相手にいっているわけですね。

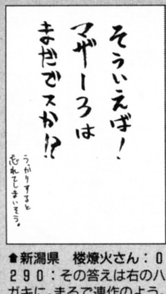
つまり、電話が登場した最初は「もしもし」ではなくて「おいおい」だったわけなんです。ずいぶんとエラそうな言い方ですが、これはしょうがないと思います。なぜなら当時、電話を持っていた人は、高級官吏とか、実業家とか、いわゆるおエラいさんばっかりだったのです。この当時のおエラいさんは、本当にいばってましたからね。

それでは、いつから「おいおい」が「もしもし」に変わったのかというと、これは電話の普及と共に段々と変わっていったのだと思います。やはり「おいおい」だとエラそうですしね。

ちなみに当時の電話帳を見てみると、明治の有名人のオンパレードとなっています。大隈重信が177番、後藤象二郎が247番、渋沢栄一が157番、とまあ、歴史の授業で習うような人たちの名前が載っているのです。それにしても3ケタの電話番号とは覚えやすい（笑）。

情熱の川柳

シニカルでいてラジカルなカンジの文章を5・7・5で作りましょう！　横文字カタカナは気にしないでください。なんとなく書いただけです。



⬆新潟県　楼燎火さん：0290：その答えは右のハガキに。まるで連作のよう。

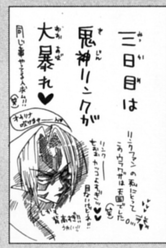
⬇東京都　月島咲耶さん：0132：ファンはもう放心状態になったでしょうね。

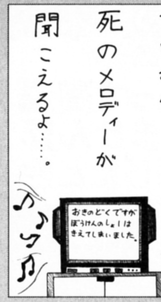




⬆福岡県　秋天さん：0080：ほかに原因が考えられないなら、そうです（笑）。

⬇宮城県　朝廷ヤマトさん：0992：ウラワザでできるんですよね。ステキ。





⬅千葉県　ジャンクくん：0882：呪いのテーマですからね。ちょっとムカつきます（笑）。10P。

美術館 デンロク

その名のとおりのイラストコーナーです。最近のGBカラーはキャラクターゲームが多くなってきましたから、ちょっとは描きやすくなったかも？　ともあれ、イラストの裏にはキャラ名等のデータを書いてください。お願いします。

➡大阪府　アオムシツカムさん：0681：なぜか「究極超人あ～る」。それもまたよし（笑）。



➡宮城県　紅葉じるさん：1091：『ムジュラ』のクリミア。アクセサリーがなんとも（笑）。



➡岡山県　勇希ナオくん：1078＋兵庫県TOMOさん：1092：合作です。5Pずつ。





⬅広島県　ピクシー稲見さん：1010：コガネジムのリーダー、アカネとピィ。映画のサントラ聞きながら描かれたそうです。集中線がうまくいってます。



⬅静岡県　睦月新吾くん：0076：なんか『デジモン』の人とキャラがかぶってるんですけど（笑）。でも、違和感がないところがステキ。とりあえず合体です！



⬅静岡県　きりんさん：0904：そうでしたか、仮面をつけたあとは着ぐるみを着ていたんですね。容姿があれだけ変わるのも、これでようやく納得できます。



⬅神奈川県　久保基平さん：0735：『ポケットキョロちゃん』と書いていなければなんのイラストかわかりません（笑）。ネコの擬人化イラストでした。

➡東京都　奥内あまんさん：0780：「やなカンジー」でおなじみのロケット団の面々。よく考えたら、これだけのカップラーメンを買うお金があったら、もうちょっといいものが食べられるような気が（笑）。10P。



➡宮城県　綴喜終さん：0137：右上から『FFVI』のセリス、『ガイア幻想紀』のテムとカレン、『ドラスレII』のフローラ、『ぽっぷるメイル』のメイル。お気に入りのゲームたちなんでしょうね。10P。



➡群馬県　ふでぺん太郎さん：0754：今になって『サクラ大戦』にハマってしまったそうです（笑）。でもまあ、これからいろいろ楽しめるかと思うと、ファンの人はちょっとうらやましいでしょうね。10P。





⬅長野県　らくがき丸さん：0996：『幽遊白書』の飛影。常に人気ベスト3に入っている人気キャラでした。SFCでいくつか発売されましたよね。



⬅愛知県　めっきーさん：0530：イラストは『タクティクスオウガ』から。総合的にその後に発売されたシリーズよりもよくできていると、私は思います。



⬅兵庫県　ゐかづちねずみくん：0278：『シレン』のイラストですが、性別が違うんですけど（笑）。個人的には背景のお地蔵さんがなんとなく気になります。



⬅愛知県　高橋さくえさん：0874＋緋安摩比瑠さん：1006：『ぷよ』で合作イラスト。それぞれに5Pずつ。カーくんのおたまに芸を感じます（笑）。

●コードナンバー（CN）について：初採用の読者さまにはCNを差し上げております。CNというのは、ペンネーム（PN）のあとについている4ケタの番号のこと。しかもCNはポイントがリセットされてもなくなりません！　さらにこのほかにも、だいめーがサイコロとかでテキトーに決めた「その月のラッキーCN」の読者さまが優先的に採用されたり「CN宝くじ」などの特典も！　同じネタのハガキがあったときには有利です！　ちなみにラッキーCNは誌面ではあえて発表をしておりません。特別っぽいですからね。

トーンがはがれるかもしれないときは、そこにメンディングテープなどを貼っていいですか？　広島県　暁夕馬さん：0892：メンディングテープでしたら大丈夫ですわよ。本来、図面などの補強などに使うものですしね。とはいえ、あまりベタベタ貼るのは問題ですわよ。トーンといえば、貼る前に「どのくらいそのイラストが縮小されるのか？」を考えて使うことも大事ですわ。特に「素」は、かなりハガキが縮小されますから、細かいトーンを使うと「つぶれてグチャグチャになっていた」ということがありましてよ。これも注意が必要ですわね。：サンディ

➡佐賀県　ツヴァイさん：1094：『シレン2』も発売から約1か月。インチキできないシステムがゲーマー心をくすぐります。長く遊べそうなソフトです。



➡東京都　フォーレスト・サリアさん：0958：スーパーデフォルメされた『ゼルダ』のイラスト。ニワトリがなんだかお菓子のようでおいしそうです（笑）。



➡福岡県　秋天さん：0080：『ふしぎの木の実』の踊り子ディン。リンクシステムによってシナリオがどう変化してゆくのでしょう？　今から楽しみです。



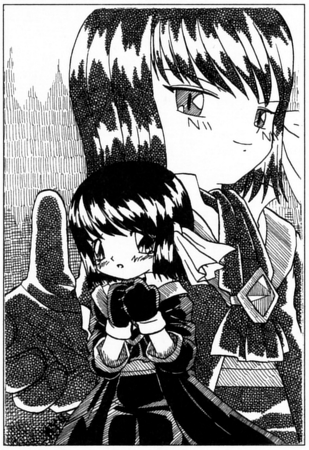
➡京都府　とろろさん：0587：なんといいますか、その場のインパクトのみで勝負しているような作品ですよね（笑）。今後もいろいろ展開していくみたいです。



⬅埼玉県　ごまゾウさん：0998：ある意味で「素」の名物となってしまった擬人化。今回はプリンです。そうですか、アイドル歌手になってしまうんですね。いやもう、ジャイアンじゃなくて本当によかった（笑）。10P。



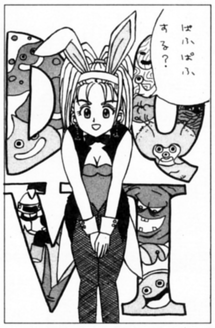
⬅秋田県　AYUさん：0596：『ドラキュラ黙示録』のマルスの覚醒前と覚醒後。じつをいいますと、この設定忘れていました。このゲームでまず思い出すのは、容赦なく死にまくったことなんですよね（笑）。10P。



⬅大阪府　タツガミくん：0490：FC『がんばれゴエモン外伝2』から小竜太。『ゴエモン』のRPGで、ここから新たな設定がいろいろ生まれましたが、今ではなかったことになっているものも多いです（笑）。10P。



➡宮城県　ペコちんさん：0789：『ドラクエ』名物パフパフ娘。毎回、律儀にちゃんと出してくれるところがユーザーフレンドリーといいましょうか（笑）。



➡熊本県　ヨウジさん：0832：イラストは『ムジュラ』から。背景のキャラがキチンと出ているでしょうか？　トーンがちょっと細かいから不安です。



➡新潟県　楼燎火さん：0290：ハロのドアップがいいカンジです。しかし、このゲーム、どうしてハロが別のロボットになるのかが、そもそも疑問（笑）。

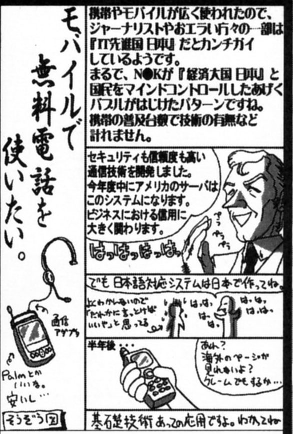


➡京都府　檀月子さん：0095＋栃木県　長月ゆうさん：0661：合作のお手本のような合作イラスト。それぞれに5Pずつです。合作はまとまりも大切。



▼ここが「ハシラでポンッ!」のコーナーです。大阪府　しおまん64を広めるぞくん：0723（ご存知でしたか？）

マンガ／コウノヒロアキ（編注：周りの状況におどらされないようにね）



悩みがあります。ぼくが住んでいる長崎には「〜たい」「〜ばい」という方言があります。昔からぼくは長崎弁がなんとなくキライなのです。それでも、やっぱり無理をして方言を使ったほうがいいのでしょうか？

（長崎県　松永チャボくん：1062）

じつをいうと私は方言肯定派でして、方言独特のあの「あいまい感」がなんとも好きなんです。

なんといいますか、標準語より「含み」があるというのでしょうか？　「直訳」ではなく、こちらで「意訳」みたいなものをしないと、会話が成立しませんからね。これが標準語との最大の違いでしょう。

そういえば、たまに標準語を東京弁と呼ぶ人もいますが、これは間違いで、東京弁は標準語ではなく江戸弁です。このふたつは似て非なるもので、標準語は意図的、人工的に作られました。ですから、どんな言葉でも直訳で伝えることができるわけなんです。そのため、機能的で合理的な言葉なのですが、それがどうもトゲトゲした感じが私なんかはしてしまいます。

逆に、方言は長い年月の間に言葉自体がすり減ってきて、本来の機能をなくしかけているのでしょう。ですから、代わりに「言霊」みたいなものをまとうようになったのだと思います。だから「意訳」が必要になってくるのです。

■無理して使う必要はない

とはいえ、本人がどうしても方言を使いたくないのでしたら、なにも無理に使う必要はまったくないと思います。

マンガの神様と呼ばれる手塚治虫さんも方言は使いませんでした。手塚治虫さんは1985年に東京都民栄誉賞を受けていますが、じつは大阪府富中生まれの宝塚育ちという生粋の関西人。しかし、小さい頃から標準語に近い言葉で話されていたそうです。

この手塚治虫さんの例を出すまでもなく、方言を使いたくないのであれば、使わなければいいだけの話なんです。それでなくても現在は純粋な方言というものは減ってきていますからね。奥地のほうに住んでいるお年寄り同士の会話で使われる方言と聞くと、それはよくわかります。現在の方言は標準語にかなり近くなっているんです。

まあ、ここはひとつ方言肯定派の私の顔を立ててもらって「標準語と長崎弁のバイリンガルを目指す」というので手を打っていただけませんか？

「英語はバッチリだから、英語の国に行ったらまかせてくれよ」

という友だちに、

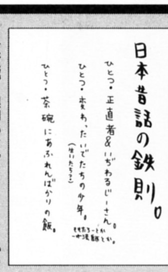
「長崎弁ならバッチリだから、長崎の奥地に行ったらまかせてくれよ」

というのもオツなものだと思います。

3項目の御触書（おふれがき）

日本古来のお笑いネタをバシッと決めていただくコーナーです。とにかく、どんなお笑いネタでもオチが一番大切。このコーナーも例外ではありません。こういうネタを初めて作る人は、まずは人のマネから入ってみましょう。それは別に恥ずかしいことではないんですよ。

⬅岡山県　青井侑季さん：0865：まるで仏壇のゴハンのように山盛りになっていますからね（笑）。なんとなく不吉。



⬅東京都　奥内あまん：0780：私も美容院でカットするので、なんとなく気持ちはわかります。不思議な感覚です。



⬅静岡県　はちろくくん：0902：これはたいていのRPGの主人公にいえます。リンクはかなり過激ですけど（笑）。

リンクと言えば…

ひとつ　「ゼル伝」シリーズ主人公

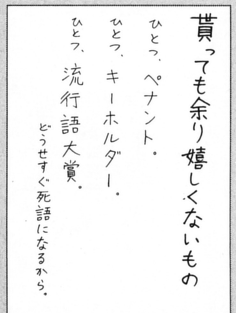
ひとつ　時の勇者

ひとつ　不法侵入、貴物破損、窃盗、銃刀法違反等の犯罪の常習犯

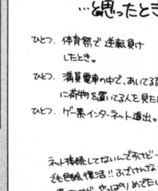
⬅群馬県　ふでぺん太郎さん：0754：メガネが一番大切だったんですね。それさえあればあとはいらないとか（笑）。



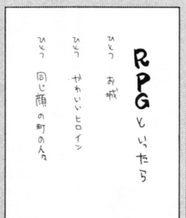
➡千葉県　ジャンクくん：0882：最近は特にそうですよね。まあ、それが流行語なのでしょうが。10P。



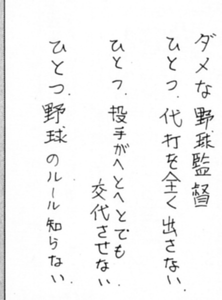
⬇栃木県　長月ゆうさん：0661：なんといいますか、もうがんばりますから！　それで許してもらえませんか？



⬆愛知県　緋安摩比瑠さん：1006：ドッペルゲンガーだらけの世界。ほとんど同じセリフしかいませんし（笑）。



⬅愛知県　大和丸くん：1095：最後はもう話になりません。どうやって監督になったのかが謎。10P。



●PNやCN、ポイントが間違っていたら？：面倒でしょうが、ハガキを書いて申告してください。なぜならポイントなどのデータ関係は専門の係がやっているので、そうしないと間違ったままになってしまう可能性がすんごく高いのです。また「PNを変えるとき」や「住所変更の場合」などの場合も、同様に専用のハガキを用意してお知らせください。これらすべてのあて先は「はっぱ＆サンディ、○○違うよ（○○変えたよ）係」です。ネタのハガキのスミに書いても見逃しちゃうことが多いので専用のハガキで！

4年に1度のオリンピックはどうでしたか？ この号が出る頃には閉会していますが、個人的には今回はいまいちでした。TVにかぶりついて見るはずのサッカーや野球も、あまり見ずじまい。中途半端なショーアップや政治や興行的な影響でのルール変更にうんざりしているからでしょう。純粋に試合を楽しみたくても、それまでに気持ちが萎えてしまうことも正直多いです。そういいつつも、WOWOWでサッカーの欧州各国リーグ戦のチャンピオンで争われるUEFAチャンピオンズリーグはチェック。自己矛盾におちいる今日この頃です。：ノブノブ

▼爆発まであと3ページ。埼玉県 Okayさん：1096(早く脱出しないと！ どこに!? 助けて引田天功！)

岡山県 果子走り：0964（編注：目がマジになってます）



印籠(いんろう)を見せただけでみんながひれ伏す水戸黄門さまはいったい何者なんですか？ も、もしかしてとんでもない権力者!? そう思うと授業中も眠れません。教えてください。
(岡山県 青井侑季さん：0865)

来春から始まる「水戸黄門」の新シリーズは、石坂浩二さんが水戸黄門役に決定しましたね。石坂浩二さんといえば、私なんかは金田一耕助役の印象が深いぶん、なんだか感慨深いものがあります。

それはともかく、水戸黄門こと徳川光圀ですが、じつは実在の人物です。1661年に水戸藩2代藩主となってから、殉死の禁止や水道の開設、さらには貧民の救済や産業の振興などの善政を行い、藩内外から名君と呼ばれました。

また、快風丸という船で蝦夷地（えぞち)、つまり今の北海道を探検するなど、いろいろな事業も手がけています。特に中国の「史記」にならって日本の歴史を編さんしようと決意し、全国から学者を招いて自分も監修にあたった「大日本史」は、水戸藩ばかりでなく、近世日本の文化に大きな影響を与えています。

そして1690年に藩主をゆずって隠居し、73歳で亡くなりました。寛永5年から元禄13年、つまり1628年から1700年まで存命されたそうですから、当時としては驚くほどの長命といえますね。

■テレビの水戸黄門は本当か？

さて、テレビ時代劇としては日本一の長寿を誇る「水戸黄門」ですが、これは江戸時代に書かれた「水戸黄門漫遊記」をベースに作られたものだと思われます。これは江戸時代の講釈師によって作られた「創作に近いもの」だとする説が現在では一番有力です。「水戸黄門漫遊記」の作者は、水戸黄門が江戸の町に行ったときの「水戸黄門仁徳録」の記事を脚色して諸国漫遊の話としました。そして実在の人物と思われる佐々助三郎と渡辺悦之進の名前をちょっと変えて、佐々木助三郎と渥美格之進という人物を作り、「東海道中膝栗毛」からヒントを得て、水戸黄門のお供をさせていたようです。しかも「水戸黄門漫遊記」は、北条時頼が諸国を歩いたときの記事が載っている「増鏡」も参考にしているようで、その証拠に水戸光圀に「水鏡」と自称させたり、「名君膝栗毛」と書いたりもしています。さらに、ある考証によると水戸黄門が漫遊するためには、東北地方へは元禄4年(1641年)、関東地方へは元禄5年じゃないと史実に合わないそうです。結論としては「水戸黄門は実在しましたが、テレビみたいに日本全国をグルグル何周もはしてませんよ」ということになりますね(笑)。

ゲームの素

こんな夢あんな夢

テーマ 私の夢見るステキな愛のきっかけ

今月は後編。今回のテーマは主旨と違うハガキが多く来ておりました。ひさしぶりに「夢」を語るテーマだったんですけどねえ(笑)。まあ、それはそれで楽しいからいいのですが。

➡京都府 とろろさん：0587：転校してきた人が幼なじみだったというのは基本の展開でしょう。10P。



➡東京都 月島咲耶さん：0132：迎えに来るのはともかく、光武ってひとり乗りなんですよね(笑)。



➡広島県 天波ゆんりさん：0866：これはかなりドラマチックなきっかけです。改造仲間ですか(笑)。



⬇新潟県 楼燎火さん：0290：「わかるよラララァ、わかるわアムロ」の世界(笑)。電波体質だから気も合います。





⬆大阪府 アオムシツカムさん：0681：ひそかに廊下でブチ当たる練習をしておくといいかもしれません(笑)。

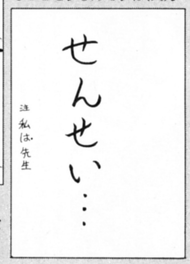
⬇大阪府 HiYOKoさん：1097：ものすごく具体的なのがいいです。もう実現させるしかないでしょう(笑)。

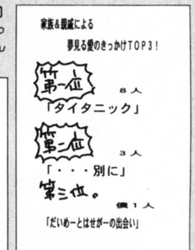




⬆北海道 玖白武さん：0868：いつかステキな人が入ってくるかも？ と、考えてがんばっていきましょう。

⬇新潟県 高橋智子さん：0003：自分が先生になって、生徒にあんなことやこんなことをするんですね(笑)。





⬆長崎県 松永チャボくん：1062：のべ12人にアンケートした結果、こうなったんですね。そうでしたか(笑)。

➡大阪府 タツガミくん：0490：もはや誰も止められません(笑)。自分の信じる道を突き進みましょう。



➡山口県 バードマン32号くん：0954：やったもん勝ちネタ。ある意味、覚悟完了しております(笑)。



➡宮崎県 宮崎光良さん：1089：やったもん勝ちネタその2。ネタ的には充分に夢見るお年頃です(笑)。



次のテーマ

次のテーマは「ひそかに特訓しておきたいこと」です。
例1●世界中が停電したときのことを考え、今から暗がりでもカンで動けるように特訓しておく。
例2●高級レストランでフルコースをおごってもらうときのために、テーブルマナーの特訓をしておく。
例3●いつ「朝まで生テレビ」に出ることになってもいいように、今から早口言葉の特訓をしておく。
発表は、2001年の1、2月号の予定。「こんな夢あんな夢（特訓）係」まで、バンバンお寄せください！

TV ウォッチング隊

TVネタのコーナー。番組や放送局、地方の番組の紹介など、なんでもお寄せください。私事ですが、以前「越前屋俵太さんが好き」と書いたら福井テレビのホームページを教えてくれた読者さまがいました。ありがとう。



⬆宮崎県 ぷりずむさん：0829：途中でやめたということは、最初そういう番組と知らなかったんでしょうね。

⬇群馬県 蒼月零神さん：0908：そこら辺一帯、時間帯の違うのでしょうか？ それに夏場はエライことに(笑)。





⬆広島県 ピクシー稲見さん：1010：それはそれで貴重ですから、ぜひとも続けていただきたいところです。

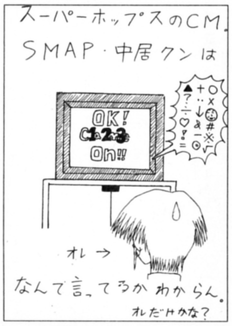
⬇広島県 御行いちるさん：0931：名前がステテコくんで、しょうがないのかも。うまそうやね、キミー。





⬆神奈川県 てつじんFXくん：0676：富士急ハイランドって、変なCMが多いですよね。おもしろいですけど。

➡千葉県 ジャンクくん：0882：もはや正確に伝えようという姿勢が感じられませんね(笑)。10P。



➡広島県 暁夕馬さん：0892：あれもアメリカ版からのコピーなんでしょうか？ 間延びしてますよね。



➡京都府 とろろさん：0587：で、金曜日がその週の総集編だそうです。これはちょっと気になります。



➡北海道 N堂大好き男くん：0337：たぶん、強敵はデカイものだと思いこんでいるのでしょう(笑)。



●まとめ送りもオーケー！：たくさんハガキを送りたい人は、封書でまとめて送ってもオーケー！ ただし、中のハガキ1枚1枚に住所、氏名、PN、CNがある人はそれを書くのはもちろん、どこのコーナーあてへのハガキかをキチンと書きましょう。最近、PNだけで住所や本名を書いていないハガキが増えてきております。こういうハガキは集計の関係もあって採用できないのです。せっかく書いたハガキなんですから、キチンと必要事項は書きましょうね。あと、誤字脱字にも注意しましょう。これも大事です。

●お兄さんのムダな知恵袋「パーマのかけ方」：パーマは、ロッドで巻いた髪に第一液をかけ、しばらくしてから第二液をかけます。この第一液はアルカリ性の還元剤と呼ばれるもの。髪はタンパク質の繊維なのですが、第一液は髪の表面から内部に入り込むと、これを断ち切ってアミノ酸分子にするのです。第二液は逆に酸性で、これにはアミノ酸を結合させて固まらせる性質があります。ですから、第一液で繊維の結合が断ち切られた髪に、第二液をかければアミノ酸が結合して再びタンパク質の繊維になります。これを利用してパーマをかけるのです。：だいめー

幸せの情報

あなただけが知っているオススメ品をお教えいただくコーナーです。「ハガキの文字が小さすぎる」等の苦情も多くレイアウトを変更した結果、このような掲載枚数になりました。競争率が高いコーナーになりましたがハガキを出してください。

⬇群馬県　ふでぺん太郎さん：0754：CD。浅草が舞台の曲です。





⬆福岡県　ティコさん：0685：マンガ。怪奇もちょっと入ってます。

⬇京都府　とろろさん：0587：化粧品。リーズナブルな価格ですね。





⬆愛知県　緋安摩比瑠さん：1006：マンガ。けっこう正統派です。



マンガ／多摩屋猫丸（編注：それでも、ぼくの食生活よりはるかには…）

ゲーム まんが道

まんが道を極めたい人にもオススメのマンガコーナー。ドーンと大きな掲載を目指してがんばってほしいのであります！　隊長どの！

⬇広島県　ピクシー稲見さん：1010：時間軸がちょっと変です(笑)。





⬆新潟県　楼燎火さん：0290：性格改造されたんでしょうかねえ？

⬇兵庫県　なすみそいためくん：0412：水浴びすらしてませんから。





⬆兵庫県　デリコスさん：1074：これはちょっとイヤですね(笑)。



➡東京都　月島咲耶さん：0132：他人の目から見るとああなんですね。ちょっと勉強になりました(笑)。



➡大阪府　岡周二くん：0655：もしかして同じ星の出身かもしれません。「うる星やつら」ネタでした。



➡神奈川県　てつじんFXくん：0676：かなりの負けずギライ。でも、たぶんこんな性格でしょうね。



➡福岡県　秋天さん：0080：「パタリロ」にそういうキャラが登場するんですよ。ロリコンのスパイが。

初心者のお部屋

今月号から「素」デビューされる読者さまのみを対象としたコーナーです。掲載されれば一律10ポイント－初心者だけの特典なのです。



➡神奈川県　佐藤水湖さん：1098：いきなりのお願い、頼まれました。差し上げます。



➡宮崎県　真也くん：1099：ハジマー。と、覚えたての言葉を使ってみる私でした。



➡岡山県　ひいらぎ和弥さん：1100：それだけ描いたということなんでしょうね(笑)。



➡山形県　かきるあきるさん：1101：文字がちゃんと出るか不安。出ていますか？



⬆茨城県　ジョベット娘。さん：1102：私は1作めも大好きです。涙腺ウルウルなくらい。

⬇島根県　桜杏樹さん：1103：載せましょう。デクナッツ永沢は違和感がありません(笑)。





⬆静岡県　長曽我部くん：1104：かなりの激戦ですが、くじけずに出し続けることが大事。

⬇群馬県　ささんぼさん：1105：スランプって、本人しかわからないからツライですよね。





⬆京都府　つねこさん：1106：「素」で自信をつけてから、ほかの雑誌に投稿するのも手。

▼「素」をもって貴しとなす(聖徳素子)。岐阜県　水野都人くん：0563(和をもって貴しとなすのが十七条憲法)

私の友人がディズニーランドに行ったときでのこと。友人はミッキーを見つけ、喜んで近づいたら、誤ってミッキーの足を思い切りふんづけてしまったそうなんです。そのときミッキーは友人に小声で「クソガキ」といったとのこと。だいめーさんなら、こういうとき、どういう対応をしますか？
(埼玉県　白いなすなさん：0813)

対応うんぬんの前に、どうにもウソっぽい話ですね(笑)。あのミッキーがお客さんに「クソガキ」などというのは、状況的に見ても、どうにも考えにくいです。これは友人のネタ、またはウワサのたぐいではないでしょうか？

ディズニーランド、といいますか、ディズニー関係にはこの手のウワサが数多くありまして、例えば東京ディズニーランドの開園当時には「東京ディズニーランドの地下には、地上の遊園地と同じ大きさのカジノがある」なんてウワサが流れたものです。

また、チリ人のA・ドルフマンとA・マテラールの共著「ドナルド・ダックを読む」(晶文社)には、以下のようなことが書かれています。

「ウォルト・ディズニーのマンガが世界で売れているのは、アメリカ政府がひそかに後押ししているからである。あのマンガの中には必ず、アメリカ帝国主義賛美のメッセージが含まれており、そのマンガを読んだ子どもたちの意識下に、拝金主義とアメリカへの従属を刷り込むのである」

このほかにも「ディズニーランドは高いレベルの宇宙人が助けて作った遊園地だ」なんて話もあります。なんでも「実践哲学が活かされている経営」で「カゼをひけば医師が薬をくれるように、楽しい波動を与えてくれる」そうなんですね。いやあ、宇宙人協力の波動とは気がつきませんでした(笑)。

■千葉にあるのに、なぜ東京？

最後にウワサじゃない話をひとつ。「東京ディズニーランドは千葉県にあるのに、どうして東京とつくのか？」についてご説明しましょう。これについては東京ディズニーランドの広報室が以下のように答えています。

「カリフォルニア、フロリダに続き、東京ディズニーランドは世界で3番めのディズニーランドとしてオープンしました。ディズニーランドはインターナショナルなものですから、世界の人にわかってもらうには、東京とつけたほうがわかりやすいと思います」

たぶん「新東京国際空港」とか「東京ゲームショウ」なんてのも、これと同じような理由なのでしょうね。まあ、おっしゃることをわかるのですが、これに対し、千葉県の人が納得しているのかどうかは存じません(笑)。

自宅近くに「めしや丼」というチェーンの定食屋さんがオープンしました。手頃な値段でメニューもそこそこ豊富。しかも24時間営業なのですよ。深夜帰宅が多いので、非常にありがたいです。てなわけで、ここのところ毎日といっていいほど通っています。でもでも、少し難点が…。この店の地下部分がちょうどクラブスペース。それで、音や振動が店内までもれてくるのです。お手洗いの中では特に顕著で、なんの曲がかかっているかもハッキリとわかります。少しは立地を考えればいいのにね(笑)：ノブノブ

ランキング 1位～14位

●1位：190ポイント：月島咲耶：0132、てつじんFX：0676 ●3位：160ポイント：楼燎火：0290 ●4位：155ポイント：なすみそいため：0412 ●5位：150ポイント：漂流刑事：0639 ●6位：145ポイント：ピクシー稲見：1010 ●7位：140ポイント：天波ゆんり：0866 ●8位：135ポイント：バードマン32号：0954 ●9位：130ポイント：青井侑季：0865 ●10位：125ポイント：とろろ：0587、ジャンク：0882 ●12位：110ポイント：奥内あまん：0780、白亜亀：1012 ●14位：90ポイント：はちろく：0902、御行いちる：0931



マンガ／藤井福助（編注：あたたかい目で見守ってください…）

▲↑逆にしてみました。山口県　バードマン32号くん：0954(うんうん。逆はいいよね、逆は。もうウットリ)

だいめーのない座談会

「BGMがいいアニメ」といえばなんだと思いますか？　ぼくはダントツで「北斗の拳」。
(神奈川県　てつじんFXくん：0676)

ノブノブ(以下、ノ)：うっす。座談会です。今回でぼくは最後になりますが、座談会のほうは今後も続くので、よろしくお願いします。
はっぱ(以下、は)：うう、さみしいなあ。がんばって大きなお友だちを燃えて萌えさせる雑誌を作るんだよ。
サンディ(以下、サ)：電撃姫は「美少女Hゲームマガジン」ですわよ、念のため。諏訪さんもそういってますから間違いありませんわ。
ノ：電撃姫のデスクの名前を勝手に出さないでください。本当に怒られちゃうじゃないですか。

■まずは横道から

は：んで、今回はアニメのBGM？
ノ：なにかあります？
は：ちょっと違うんだけど「エクセル♡サーガ」のエンディングはぶったまげた。たしか「メンチ・哀愁のボレロ～食すのね」だったよね。
ノ：たしか、犬のメンチがワンワンいっているだけの曲でしたよね。
は：そう。女の人が歌詞を横で朗読してんの(笑)。あとは「アンドロイド・アナMAICO2000」のオープニングも同じぐらいスゴかった。
サ：そんなアニメがあったということ自体知りませんが(笑)。
は：「MAICOは踊る」って曲なんだけど、歌詞が全部音符なの。
サ：音符といいますと？
は：だから、ホントなら歌詞が出てくるところに「♪」とかの音符が出てきて、それに合わせて「♪ラシドシ～ラ～」とか歌ってるだけ(笑)。
ノ：ホントですか、それ？
は：ホントだってば。でね、音符いってるだけなのに、ちゃんと作詞者がいるんだよね(笑)。
サ：それでギャラが発生するのでしたら、世の中の人すべてが作詞家になれますわね(笑)。
は：スタッフもあんまりだと思ったのか、シリーズ後半はちょっと歌詞がついてた。

■BGMは燃えるやつから

ノ：そろそろBGMの話しましょう。
は：やっぱBGMっていったら、燃えるシーンのが印象あるよね。
ノ：というと？
は：ファーストガンダムだと……
サ：なんです、それ？
ノ：アムロが主人公の一番最初のガンダムをそう呼ぶんですよ。
は：略してファースト。でね、ファーストなんだけど、やっぱジオン軍が攻めてくるところなんかが印象に残ってる。「でっこんでーで、でっこんでーで」って。
サ：でっこんでーで？
は：島本和彦さんがマンガでそういってたので(パクってみました。
ノ：たしかに「でっこんでーで」に聞こえなくもないですけど(笑)。
は：あれは渡辺岳夫さんだっけ？
ノ：そうです。
は：やっぱBGMで印象に残るのって、まずは燃えるやつでしょ？
サ：そうかしら？
ノ：発進シーンの曲は燃えるのが多いですよね。「サンダーバード」とか「ウルトラ」関係とか。
は：「ワンダバダバダバ」ってのね。
ノ：そこから「ワンダバシーン」なんて言葉もできたくらいですし。
は：やっぱ、BGMでもメロディがハッキリしてないとダメだと思う。ほら、効果音だかなんだかわからないBGMってあるじゃない。
ノ：ダメですか？
は：うーん、あとは劇場版のムダに壮大なオーケストラとかね。なんてゆーか、歌詞がつけられるようなメロディじゃないと、BGMって印象に残らないんじゃないかなあ？

■タイアップはどう？

サ：ところで、アニメの曲を作っている人で有名な人はおりますの？
は：やっぱ最近の筆頭は田中公平さんじゃないの？　「サクラ大戦」とか「ワンピース」やってるし。あとは菅野よう子さん、大島ミチルさん、川井憲次さんとか。
ノ：忘れちゃいけないのが久石譲さん。あとは渡辺宙明さん、小林亜星さん、山本正之さんもいますよ。この人たちで、有名どころはほとんど挙げているんじゃないですか？
は：うん。あとは「ルパン」の大野雄二さんとかね。アニメのサントラを買うと、たいていこのうちの誰かが作ってるんじゃない？　でなくても、この人たちの関係から仕事が行ってることが多いハズ。きっと。
ノ：あとはタイアップ関係ですか？
は：一時期、メチャ多かったよねー。
サ：どこぞの誰とも知れぬアーティストが主題歌を歌ったりするアレね。
は：「るろうに剣心」なんか主題歌は全部タイアップだったでしょ？
サ：タイアップにもいいものと悪いものがありますわよね。
は：うん。「るろうに」は比較的合ってたのが多かったけど、ほかのアニメだとぜんっぜん合ってないのがあるよね。やっぱ、そういうのって、あとには残らないと思う。
ノ：たしかに。
は：「ウテナ」も比較的、作品と合うようなタイアップはしてたけど、やっぱJ・A・シーザーの合唱曲にはかなわない。だって合唱曲は覚えてても、オープニングとエンディングはすぐ出てこないじゃん(笑)。
サ：タイアップも、アニメの内容と合ってるものならいいのですけどね。
ノ：最近のユーザーは賢いですから、そのへんは見抜いてますよ。
は：なんか今回、あんまりBGMの話が出なかったねー。
ノ：まあ、ぼくは最後ですし(笑)。

だいめーのゲームのおつまみ

人間として最低限必要なルールやマナーを守っていれば、あとはなんでもありです。それは掲載されているハガキを見れば一目瞭然ですね。



⬆神奈川県　久保基平さん：0735：ランドネットもあるんですけどねえ(笑)。10P。



⬆福岡県　ティコさん：0685：体験入学はする価値あり。大事なことですよ。10P。



⬆東京都　奥内あまんさん：0780：18禁のやおい本サークルだったとは(笑)。10P。



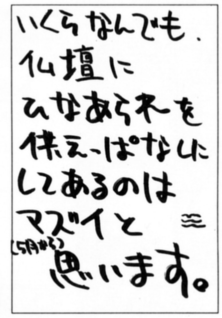
➡大分県　植山日美子さん：1056：一時期のT－Mはこればっかりでした。ともあれ、今月のおつまみスタート。



➡大阪府　タツガミくん：0490：「素」は読者さまのハガキとご支持がなければ成り立っていけません。本当です。



⬅広島県　ピクシー稲見さん：1010：あの感触がまたなんともいえません。ぐにぐにしていると、ちょっと幸せになっている自分がいたりして(笑)。



⬅長野県　都川みなさん：1070：しかも5月からですか。今でもそうなら、約半年になりますね。ひなあられの原形をとどめているのでしょうか(笑)。



➡福井県　宮崎光良さん：1089：人聞きの悪い音とは、腹の虫が鳴る音のことでしょう(笑)。なんかメビウスの輪。



➡宮崎県　トクさん：1038：どうしようもなにも、キチンと飼ってあげてください(笑)。楽しき犬ライフですね。



⬅宮城県　ペコちんさん：0789：いろいろと事情があるのでしょうけど、ファンにはそんな事情なんて関係ありませんからね。残念な話です、本当に。



⬅兵庫県　江口亜夢さん：0899：これでバット持っていたら完全にネスくんです。成仏しきれないネスくんの生き霊を見たのかもしれません(笑)。



➡千葉県　小川零戦くん：1107：個人的に、これはこれで味わいがあっていいと思います。残してもいいかと。



➡三重県　フィンさん：1064：髪の色でコンプレックスなんかが取れるなら、やってもいいと思いますが…。

GE下素SO　上の座談会でもふれられているアニメのBGM。ぼく個人では菅野よう子さんに思い入れがあります。作品は「世界の車窓から」や「ビューティフルライフ」で有名な溝口肇さんと組んだ「天空のエスカフローネ」や「カウボーイビバップ」など枚挙にいとまがありませんが、そのなかでもイチオシは「マクロスプラス」。新居昭乃さんとのタッグは鳥肌モノで必聴です。ところで、コーエーの『信長の野望』『大航海時代』などのゲーム音楽も手がけられているって知っていました？　ちょっとビックリ：ノブノブ

●16位：80ポイント：秋天：0080、ふでぺん太郎：0754 ●18位：75ポイント：久保甚平：0735、ふぁするF：0739 ●20位：70ポイント：緋安摩比瑠：1006 ●21位：65ポイント：げっ：0115、北村栄：0648、ヨウジ：0832、暁夕馬：0892 ●25位：60ポイント：ケロッピー＝トード：0459、伽羅：0859、咲見瑞希：0990、ごまゾウ：0998 ●29位：50ポイント：紅神牙：0784、白いなずな：0813、村田新一：0847 ●32位：45ポイント：檀月子：0095、朝廷ヤマト：0992、松永チャボ：1062

▼だいめーさんは、あなたの手紙を待っている！ 東京都 舞夢りいさん：0836（本当に待っていたりします）



マンガ／いりえまさよ（編注：やってみる価値ありますぜ！）



⬆奈良県　天才少年くん：0872：太字が素数。正解を調べるのが大変でした（笑）。



➡東京都　月島咲耶さん：0132：気持ちはわかりますが、たぶんそれはゼータクな話。地方の人にとっては。



➡京都府　檀月子さん：0095：たしかにまずそうです。オレンジジュースを「みかんじる」というようなもの（笑）。

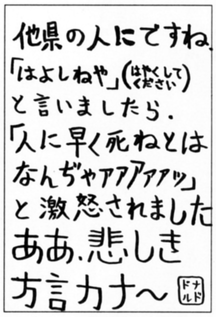


➡京都府　ピンクの丸さん：0871：これもまた才能というやつ。私も作れるものなら作ってみたいです（笑）。


⬆静岡県　きりんさん：0904：間違い探し。間違いは全部で6か所。探しましょう！



⬅岡山県　黒子走りくん：0964：「つまむ」の意味がわからなくて、気を遣った結果なのかもしれません（笑）。だとしたら、この友人はすごくいい人。



⬅福井県　ドナルド5くん：1063：これはまた微妙な方言です。怒らないにしてまでも「え？」とはなっちゃうでしょうね。言葉って難しいです。



⬅愛知県　大岡越後さん：0386：ホントにいたら、かなり迷惑な刑事ですね。なんといっても場所取りますし（笑）。警察署は着ぐるみだらけでしょう。

次号予告

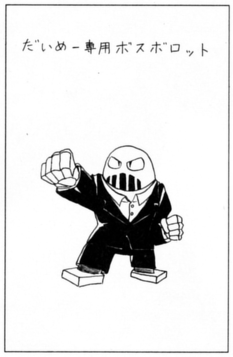
漁師の息子として育てられたトリトンは、じつはかつてアトランティス大陸を治めていたトリトン族の末裔だった。事実を知ったトリトンは、トリトン族を滅亡させたポセイドン族を倒すべく苦しい旅に出るが……ちゅーことで、この話は手塚治虫、西崎義展、富野喜幸（由悠季）という豪華スタッフで1972年にアニメ化。主人公トリトンは「トリコン」を自称する女性ファンがつくなど、美少年キャラの先がけ的存在になる予定！　展開時期は未定！

次回「素のトリトン」。マンガとアニメでは物語が違うので注意が必要だ！それに海と素では、ぜんぜん違うぞ！

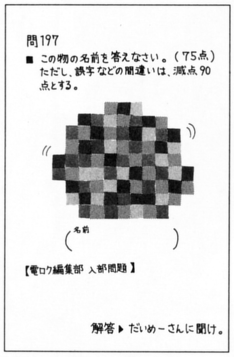




⬆神奈川県　夜ノヒコくん：1075：逆に寝不足になりそうで、いいカンジです。10P。



➡千葉県　ジャンクくん：0882：たった今、このハガキを左のハガキの答えに決定。理由はただなんとなく（笑）。



➡熊本県　ヨウジさん：0832：何点満点のテストなんでしょう（笑）。答えはなんとなく右のハガキに決定です。



➡神奈川県　てつじんFXくん：0676：以前の座談会から。熱血している理由がこれまた情けなくてよし（笑）。



⬅静岡県　睦月新吾くん：0076：インターネット「素R」でやっているのを、プリントアウトするというのはいかがでしょう？　なんせ誌面の都合が。



⬅山口県　バードマン32号くん：0954：田舎の基準って、どこからどこまでなんでしょうね？　このハガキを読むと、ちょっと考えてしまいます（笑）。



⬅広島県　豊坂駈真さん：1108：本気で情報を知りたいそうです。NHKって番組の資料をほとんど残さないので有名ですしね。けっこう幻かも？



⬆埼玉県　ごまゾウさん：0998：では今月はここまでということで。ごきげんよう！



➡京都府　とろろさん：0587：おつまみRPG続き。てゆーかー、なんかー、ちょー笑う犬ってかんじー。



➡新潟県　楼燎火さん：0290：おつまみRPG続き。コスチューム以外もらうものがないのでしょうか（笑）。



➡大阪府　ひかりん2さん：1093：ご家族に見せても比較的大丈夫なゲーム雑誌のデンロクをよろしく（笑）。



マンガ／多摩屋猫丸

ゲームの素

●おハガキ募集一覧表●　■私がそう感じたとき　■それは変です！　■情熱の川柳　■デンロク美術館　■3項目の御触書　■こんな夢あんな夢　■TVウォッチング隊　■ゲームまんが道　■幸せの情報　■初心者のお部屋　■だいめーのゲームのおつまみ　■だいめーのない座談会　■はっぱ&サンディへの質問　■だいめーの文字ネタでイク（悩み相談など）　■ハシラでポンッ！（ページの両端にある一発ネタ）　■上素　インターネット版「素R」では現在、カラーイラスト、おつまみすごろくを大募集中！

新作ソフト 発売日リスト

★…………初登場のタイトル
☆…………発売日に変更のあったタイトル
SFC………SFCのソフト
NP………ニンテンドウパワー専用のソフト
DD………64DDのソフト
B…………バックアップ内蔵

C…コントローラパック対応
P…おもしろパック対応
H…メモリー拡張パック対応
L…64GBパック対応
S…ポケットプリンタ対応
R…振動ロム

NINTENDO GAME CUBE

発売日	タイトル ●ジャンル●価格●メーカー●形態
発売日未定	バイオハザード0 ●AVG●価格未定●カプコン

NINTENDO64

発売日	タイトル ●ジャンル●価格●メーカー●形態
10月21日	☆パーフェクトダーク ●ACT●¥5,800●任天堂●BPH
	☆パーフェクトダーク※メモリー拡張パック同梱版 ●ACT●¥7,800●任天堂●BPH
11月10日	カスタムロボV2 ●A·RPG●¥6,800●任天堂●BP
11月21日	罪と罰 地球の継承者 ●ACT●¥5,800●任天堂●BP
11月22日	☆ロックマンダッシュ 鋼の冒険心 ●A·RPG●¥6,800●カプコン●B
11月27日	☆バンジョーとカズーイの大冒険2 ●ACT●¥6,800●任天堂●BP
11月30日	Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム ●ETC●¥7,800●コナミ●CP専
11月予定	現代大戦略 Ultimate War ●SLG●価格未定●メディアファクトリー●B
秋予定	現代大戦略 Ultimate War ●SLG●価格未定●発売元未定●DD C
	井出洋介の麻雀塾 ●ETC●価格未定●発売元未定●DD
12月7日	☆マリオパーティ3 ●ETC●¥5,800●任天堂●BP
12月予定	ポケモンスタジアム金銀 ●ETC●¥6,800●任天堂●BL
	エコーデルタ（仮称） ●SLG●¥5,800●任天堂●B
	ミッキーのスピードウェイUSA（仮称） ●RCG●¥6,800●任天堂●BP
1月予定	動物番長（仮称） ●ACT●価格未定●任天堂●B
2月予定	どうぶつの森（仮称） ●ETC●¥5,800●任天堂●BC
4月予定	スーパーブラックバス64 ●ETC●¥6,800●スターフィッシュ●P
発売日未定	WIPEOUT64 ●RCG●¥7,980●ココナッツジャパンエンターテイメント●CP
	レブ·リミット ●RCG●価格未定●セタ
	キャベツ（仮称） ●SLG●価格未定●任天堂●DD
	ゼルダの伝説DD（仮称） ●A·RPG●価格未定●任天堂●DD
	DDシーケンサー（仮称） ●ETC●価格未定●発売元未定●DD
	DT DD版（仮称） ●ETC●価格未定●発売元未定●DD
	ウォール街（仮称） ●SLG●価格未定●発売元未定●DD
	サウンドメーカー（仮称） ●ETC●価格未定●発売元未定●DD
	デザエモンDD（仮称） ●ETC●価格未定●発売元未定●DD
	64ウォーズ ●SLG●価格未定●ハドソン●B P H
	フライトシミュレータ（仮称） ●SLG●価格未定●ビデオシステム●P

GAME BOY ADVANCE

発売日	タイトル ●ジャンル●価格●メーカー●形態
3月予定	ロックマンEXE(仮称) ●RPG●価格未定●カプコン
4月予定	スーパーブラックバス アドバンス（仮称） ●SLG●価格未定●スターフィッシュ
春予定	☆ドラえもん（仮称） ●ACT●価格未定●エポック社
	ポケットGTアドバンス（仮称） ●RCG●価格未定●エム·ティー·オー
	☆ウイニングポストforゲームボーイアドバンス ●SLG●価格未定●コーエー
	無限奇行ゼロ·ツアーズ（仮称） ●RPG●価格未定●メディアリング
発売日未定	ハローキティ ミラクルコレクション（仮称） ●ETC●価格未定●イマジニア
	みんなといっしょ（仮称） ●ETC●価格未定●エム·ティー·オ
	トゥイティーと魔法の宝石（仮称） ●ETC●価格未定●KEMCO
	トップギアGT選手権 ●RCG●価格未定●KEMCO●B
	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン（仮称） ●ACT●価格未定●コナミ
	コナミ ワイワイレーシングアドバンス ●RCG●価格未定●コナミ
	ゴルフマスターAGB（仮称） ●SPG●価格未定●コナミ
	サイレントヒルAGB（仮称） ●AVG●価格未定●コナミ●BA
	スターコミュニケーター ●SLG●価格未定●コナミ
	★パワプロクンポケット3（仮称） ●SPG●価格未定●コナミ
	メールでキュート ●AVG●価格未定●コナミ●A
	モンスターブリード ●S·RPG●価格未定●コナミ●A
	松本零士のスペースヘキサイトX（仮称） ●PZG●価格未定●ジョルダン
	ファイヤープロレスリングA ●SPG●価格未定●スパイク
	ぼくは航空管制官（仮称） ●SLG●価格未定●タム
	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE（仮称） ●RCG●価格未定●任天堂
	黄金の太陽 ●RPG●価格未定●任天堂●BA
	くるくるくるりん ●ACT●価格未定●任天堂●BA
	ゲームボーイウォーズ アドバンス（仮称） ●SLG●価格未定●任天堂
	タクティクスオウガ外伝 ●S·RPG●価格未定●任天堂
	ナポレオン ●SLG●価格未定●任天堂●BA
	馬穴大作戦 ●不明●価格未定●任天堂
	はなさき合戦 ●不明●価格未定●任天堂
	ファイアーエムブレム 暗闇の巫女（仮称）●S·RPG●価格未定●任天堂
	マジカルバケーション（仮称） ●RPG●価格未定●任天堂
	マリオカートADVANCE（仮称） ●RCG●価格未定●任天堂●B
	ワリオランド4（仮称） ●ACT●価格未定●任天堂
	ハテナサテナ ●PZG●価格未定●ハドソン
	ピノビィーの大冒険 ●ACT●価格未定●ハドソン
	ボンバーマンストーリー（仮称） ●A·RPG●価格未定●ハドソン
	桃太郎まつり ●RPG●価格未定●ハドソン
	森田将棋あどばんす ●ETC●価格未定●ハドソン
	でじこミュニケーション ●SLG●価格未定●メディアワークス

GAME BOY&SUPER FAMICOM

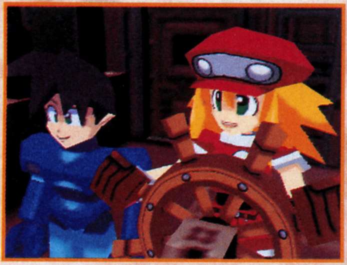
発売日	タイトル ●ジャンル●価格●メーカー●形態
10月21日	怪人ゾナー ●ETC●¥3,800●任天堂●B
10月27日	☆JETでGO！ ●SLG●¥4,500●アルトロン●B※
11月1日	マリオテニスGB ●SPG●¥3,800●任天堂●BL※
11月3日	☆血と汗と涙の高校野球 ●SLG●¥4,800●J·ウイング●B※
	☆携帯電獣テレファング パワーバージョン ●RPG●¥4,700●スマイルソフト●B
	☆携帯電獣テレファング スピードバージョン ●RPG●¥4,700●スマイルソフト●B
11月10日	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン ●RPG●¥4,500●ナムコ●BS
11月16日	Dance Dance Revolution GB2 ●ETC●¥4,800●コナミ●※専
11月17日	真·女神転生 デビルチルドレン「赤の書」 ●RPG●¥4,300●アトラス●B
	真·女神転生 デビルチルドレン「黒の書」 ●RPG●¥4,300●アトラス●B
	☆ドキドキ伝説 魔法陣グルグル ●RPG●¥5,900●エニックス●B※
	それゆけアンパンマン 5つの塔の王様 ●ACT●¥4,500●タム●B※
11月21日	☆モンスタータクティクス ●RPG●¥3,800●任天堂●BS※
11月22日	グリンチ ●ACT●¥4,500●コナミ●※
	エアフォースデルタ ●STG●¥4,300●コナミ●※
	ポップンミュージックGB ディズニーチューンズ（仮称） ●ETC●¥4,500●コナミ●※
	☆コマンドマスター ●RPG●¥5,900●エニックス●B※動
11月24日	☆仙界異聞録 準提大戦 TVアニメーション「仙界伝封神演義」より ●S·RPG●¥3,980●バンプレスト●B
11月30日	☆ハムナプトラ 失われた砂漠の都 ●ACT●価格未定●コナミ●※
11月下旬	★メダロット3 パーツコレクション Zからの超戦場 ●RPG●¥4,300●イマジニア●B※
11月予定	金田一少年の事件簿 10年目の招待状 ●AVG●¥3,980●バンプレスト●B
秋予定	Jリーグ エキサイトステージタクティクス ●SLG●¥4,300●エポック社●B※
12月1日	ドラえもんのスタディーボーイ 九九ゲーム ●ETC●¥3,980●エポック社
	ドラえもんのスタディーボーイ 学習漢字ゲーム ●ETC●¥3,980●エポック社
	☆六門天外モンコレナイトGB ●RPG●¥4,300●角川書店●B※
	☆大刀（DAIKATANA）GB ●A·RPG●¥4,300●KEMCO●B※
	GBハロボッツ ロボペットバトリング ●RPG●¥4,800●サンライズインタラクティブ●B※
	ミメルベアのハッピーメールタウン ●AVG●¥3,980●トミー●B※
	★メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット ●AVG●¥2,000●任天堂●NP（SFC）
	ドナルドダック デイジーを救え！ ●ACT●¥4,300●ユービーアイ ソフト●※
12月8日	☆でじこの麻雀パーティ ●ETC●¥3,980●キングレコード●BS※
	電車でGO！2 ●SLG●¥5,200●サイバーフロント●BS※
	★だぁ！だぁ！だぁ！とつぜん★カードでバトル占いで!? ●ETC●¥4,500●ビデオシステム●※
12月14日	ポケットモンスタークリスタル ●RPG●¥3,800●任天堂●BSLA※
12月15日	☆ハムスターパラダイス3（ちゅりー） ●SLG●¥4,300●アトラス●B※
	攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ ●RPG●¥4,500●ナムコ●BS
12月16日	☆Piaキャロットへようこそ!!2.2 ●SLG●価格未定●NECインターチャネル●B※
12月21日	★がんばれゴエモン 星空士ダイナマイッツあらわる!!（仮称） ●ACT●¥4,800●コナミ●※
12月22日	★なかよしクッキングシリーズ① おいしいケーキ屋さん ●ETC●¥3,980●エム·ティー·オー●※
	☆かわいいペットショップ物語2 ●S·RPG●¥3,980●タイトー●B
12月予定	ウィザードリィ ●RPG●¥4,500●アスキー●B※
	ウィザードリィII·リルガミンの遺産 ●RPG●¥4,500●アスキー●B※
	ウィザードリィIII·ダイヤモンドの騎士 ●RPG●¥4,500●アスキー●B※
	シルバニアファミリー2 色づく森のファンタジー ●ETC●¥3,980●エポック社●B
	☆飛龍の拳烈伝GB ●ACT●¥3,980●カルチャーブレーン●※
	☆元祖！動物占いGB ●ETC●¥3,800●カルチャーブレーン●※
	☆ご金魚物語 ●SLG●¥3,980●カルチャーブレーン●BS
	GO！GO！ヒッチハイク2 ●ETC●¥4,800●J·ウイング●BS
	ポケットクッキング ●ETC●¥4,800●J·ウイング●BS※
	ハムスター倶楽部2 ●SLG●¥4,300●ジョルダン●B※
	伝説のスタフィー（仮称） ●ACT●¥3,800●任天堂●B※
	☆ドンキーコング2001 ●ACT●¥3,800●任天堂●BS※
	グランディア パラレルトリッパーズ ●RPG●¥4,500●ハドソン●B※
	桃太郎伝説1→2 ●RPG●価格未定●ハドソン●B
	スーパーロボット ピンボール ●ETC●¥4,500●メディアファクトリー（共同企画：バンプレスト）●B※
	ジバクくんGB ●A·RPG●価格未定●メディアファクトリー●B※
年内予定	☆パズルボブルミレニアム ●PZG●価格未定●アルトロン●※
	☆レインボーアイランド ●ACT●¥4,200●アルトロン●※
	BILLIARD CLUB ●ETC●価格未定●アルトロン●※
	グランドカジノ ●ETC●価格未定●アルトロン●※
	KLUSTAR ●PZG●¥3,980●スパイク
	ザ·ブラックオニキス ●RPG●¥4,500●ビーピーエス●B※
	☆小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮称） ●RPG●価格未定●メディアファクトリー
1月予定	☆へろへろくん ●RPG●¥4,500●イマジニア●B※
	☆ブレイブサーガ 新章 アスタリア ●RPG●¥4,800●タカラ●B※
	☆ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章（仮称） ●A·RPG●¥3,800●任天堂●B※
2月予定	☆From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生！ ●RPG●価格未定●バンプレスト●B
冬予定	ギミックランド ●RPG●価格未定●アルファドリーム●※
	☆コトバトル ●RPG●価格未定●アルファドリーム●※
	スペースネット（仮称） ●RPG●価格未定●イマジニア●B※
	Boon Boon カプーン ●STG●¥3,800●GAPS
	クロスハンター モンスター·ハンターバージョン ●RPG●¥4,500●ゲームビレッジ●BS※
	クロスハンター エックス·ハンターバージョン ●RPG●¥4,500●ゲームビレッジ●BS※
	クロスハンター トレジャー·ハンターバージョン ●RPG●¥4,500●ゲームビレッジ●BS※
	サムライキッド ●ACT●¥3,980●コーエー●B※
3月予定	おいでラスカル ●ETC●¥4,500●タム●B※
2001年予定	☆ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 天空の章（仮称） ●A·RPG●価格未定●任天堂●B※
発売日未定	ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ… ●RPG●価格未定●エニックス●B※
	スターオーシャン ブルースフィア ●RPG●¥6,800●エニックス●B
	★おはスタDance Dance RevolutionGB（仮称） ●ETC●価格未定●コナミ
	ビートマニアGB ネットジャム（仮称） ●ETC●価格未定●コナミ●A
	ミニゲームはじめました ●ETC●価格未定●コナミ●A※
	ポップンポップ ●PZG●¥3,800●ジョルダン●※
	ぐるぐるとなかよし（仮称） ●AVG●価格未定●スティング●B
	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城 ●RPG●価格未定●チュンソフト●B
	ポケットキング ●S·RPG●価格未定●ナムコ
	ゲームボーイウォーズ ポケットタクティクス ●SLG●価格未定●任天堂●A
	スター·ウォーズ エピソード1 レーサー ●RCG●価格未定●任天堂●※
	モバイルゴルフ ●SPG●価格未定●任天堂●A
	実践役に立つ詰碁 ●ETC●¥3,980●ポニーキャニオン●※
	ダビスタ牧場（仮称） ●SLG●価格未定●メディアファクトリー●BS

※GBカラー専用ソフト　A…モバイルアダプタGB対応　動…動きセンターカートリッジ　専…専用コントローラ対応

N E X T I S S U E

1月号 11月21日(火) 発売

次号は任天堂N64攻略スペシャルです。『バンジョー2』をはじめ『罪と罰』『PD』『カスタムロボ』など注目作を、電撃ならではの深い攻略で一刀両断。もちろん『シレン』最終攻略、『ポケモン』情報も。



20世紀最後のゲームが集結。今回も情報満載でお届け!

新作フラッシュ!!

COMING SOON!

NEW GAME FLASH!!



「罪と罰」より





話題の新感覚ガンアクションの全ぼうが見えてきた!!

罪と罰 地球の継承者™
SIN AND PUNISHMENT

いよいよ発売まであと1か月あまりとなった話題の新作『罪と罰』。今回は気になるゲームシステムや操作の内容をお届けするとともに、序盤3ステージまでの展開も紹介するぞ。

N64 任天堂
11月21日発売
¥5,800 | 256M
ACT | 1~2人用

バッテリーバックアップ
振動パック対応

『罪と罰』の世界へようこそ ゲームモード徹底分析!!

これまでベールに包まれていたゲームモードの内容がついに明らかになった。ここでは各メニューの項目でどんなことができるのか、メインメニュー画面に出てくる項目ごとに説明していくことにしよう。

メインメニュー画面



スタート／コンティニュー

スタートを選択するとゲーム本編が始まる。ゲーム中ではステージの途中でセーブすることが可能だ。コンティニューを選べば、セーブしたところから始めることができるぞ。



⬅セーブしているとコンティニューの項目が出る。

ゲームレベル

レベルによって、ゲーム中の敵の強さや出現パターンなどが変更できる。最初はイージーまたはノーマルの選択が可能だ。

サウンド

ゲーム中のサウンドをステレオ出力にするか、モノラル出力にするかを選択できる。プレイするテレビの環境に合わせて切り替えよう。

セーブデータ

セーブしてあるデータを消去できる。ちなみにセーブデータはひとつだけ。新しいデータをセーブするときは消去するか上書きするしかない。

トレーニング

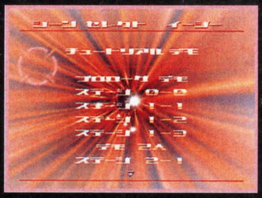
基本操作を練習できるモード。各操作ごとにミッションが用意されていて、クリアしていくごとに、次の操作のトレーニングに進むことができる。

ランキング

スコア、ヒットナンバー、クリアタイムの3項目がゲームのレベルごとにランキングされる。目指すは全ランキング制覇だ。

シーンセレクト

クリアした各ステージをプレイできるモード。選択したステージをクリアするか、ステージの途中でキャラのLIFEがなくなったら、プレイ終了となる。



⬅ステージのあいだにあるデモシーンも選べるぞ。

モドル／OPT

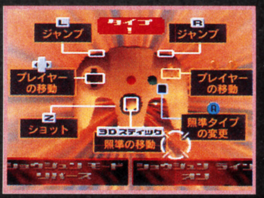
ゲーム中のBGMを聞けるなど、さまざまなモードが用意されている。ゲームを始めた当初は「モドル」のみだが、特定の条件を満たすことでモードが出現、増えていくぞ。



⬅何が隠されているかはキミの目で確かめよう。

キーコンフィグ

ゲームの操作法を3つのタイプから選択することができる。また、照準の移動の仕方や照準のラインのオンオフも切り替えられるぞ。自分のプレイしやすい操作法を選ぼう。



⬅どのボタンで何ができるかが、ひと目でわかる。

多彩なキャラアクションを生み出す操作法を紹介!!

ここではキャラの全アクションの操作法を紹介。これさえ把握しておけば、キャラを思いどおりに操れるぞ。

キャラの移動

初期設定では十字ボタンの左右または©の左右で、キャラをそれぞれの方向へ動かせる。キャラを移動させることで、こちらの攻撃が当たるようにしたり、敵の攻撃をよけたりできるのだ。



ローリング

キャラの移動ボタンを同じ方向に素早く2回押すと、ローリングができ、この間は無敵状態になる。





ジャンプ

初期設定ではⓁまたはⓇを押すとキャラがジャンプする。障害物をジャンプで飛び越えたり、空中にあるアイテムを取るときなどに使用する。





ダブルジャンプ



ジャンプ中にさらにジャンプボタンを押すことで、高いジャンプが可能。敵の攻撃や巨大な炎など、通常のジャンプで回避できないときに使う。

銃による攻撃

初期設定ではⓏトリガーを押すとできる攻撃。照準を合わせた位置に弾が飛んでいき、対象を攻撃できる。





剣による攻撃

攻撃ボタンを短く押すとできる攻撃。近くの敵が攻撃可能なだけでなく、敵の攻撃をはじき返せたりもする。





照準の操作法

照準の移動は3Dスティックで行う。初期設定ではⒶを押すことに、マニュアルかオートかを切り替えられる。マニュアル照準は手動だが、オートは敵に照準を近づけると自然にロックオンする。



⬇マニュアルは攻撃力が高いが、照準を常に合わせる必要がある。



⬆オートは、多少攻撃力が劣るが、動きの速い敵などに有効だ。

迫り来る敵を倒せ！ プレイ画面徹底解説!!

ここでは実際のプレイ画面を使って、表示されている情報やゲージが何を表しているのかを解説していく。

また、プレイ中に出現するアイテムの種類とその効果。さらにゲームシステムについても紹介していくぞ。

ゲームプレイ画面



SCORE

敵を攻撃したり、ステージをクリアすることで換算されていく得点。ハイスコアを目指そう！

Hit数

どれくらいの敵や障害物を攻撃したかを表している数字。ランキング項目のひとつになっている。

LIFE

キャラの残り体力を表す。ダメージを受けると減っていき、アイテムやステージクリアで回復する。

TIME

ステージクリアまでの時間。0になるとキャラのLIFEが減っていく。アイテムなどで回復する。

照準&照準ライン

攻撃する場所を決めるのが照準。タテと横にある線は、照準を合わせやすくするための照準ラインだ。

ボスキャラのLIFE

目の前にいるボスキャラの残りLIFE。中ボス、ステージボスともに0にすれば倒せる。

アイテム

特定の敵や障害物を攻撃したときに手に入ることがある。その効果ごとに3種類に分けられる。

アイテムゲットが勝利への近道

ステージ上のさまざまな場所で手に入る、3種類のアイテム。ステージをクリアするためにも、またランキングに載るようなハイスコアを出すためにも、これらのアイテムのゲットは不可欠なのだ！

出現アイテム一覧



TIME

取ると残りＴＩＭＥを増やせる。取らないと時間切れで、先に進めないなんてことも…。



LIFE

取るとキャラのＬＩＦＥが20%から30%回復する。出現したら必ず取っておきたい。



POINT

取るとスコアにポイントが加算される。連続で取ると加算されるポイントも増える。

ターゲットボーナスを攻撃!!

ステージの途中には、ターゲットボーナスと呼ばれる標的が現れることがある。このターゲットボーナスは攻撃を当てるだけで、カンタンにスコアに換算されるぞ。



➡ステージの途中にときどき現れるのだ。



⬅一定時間が経過すると消えるので、その前に攻撃。

Hit数でコンティニューが増える!!

キャラがやられた直前からやり直せるコンティニュー。その数には限りがあるが、Hit数が100になるごとに、コンティニューの数が＋１されていくのだ。



➡一定Hit数を超えると＋１される。

奥深く謎めいた物語が展開する
序盤3ステージを大公開!!

近未来の首都・東京を中心に展開されていく物語も『罪と罰』の魅力のひとつ。ここでは序盤の3つのステージの流れを中心に、大まかなストーリーやポイントも合わせて紹介していくぞ。

ステージ0-0 夢の中で戦う主人公サキ

～ストーリー紹介～

救済グループのリーダー的存在である、サキ＝アマミヤは戦いに疲れ、つかの間の休息をとっていた。新種生命体ルフィアンの首都侵攻が迫りつつあるそのとき、サキは夢の中でルフィアンと遭遇する。

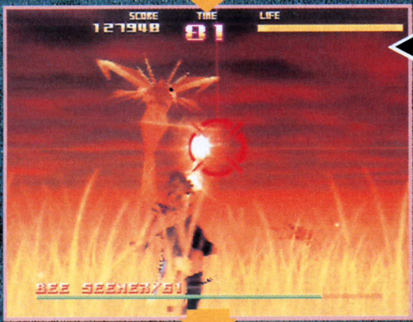
このステージのポイント

操作に慣れるための練習用とも言えるステージ。出現するルフィアンをできるだけ倒し、コンティニューの数を増やしておくことが重要になる。



無数のルフィアンが出現

黄金色に輝く草原の中を目的地もわからぬままに走り続けるサキ。そんなサキの前に無数のルフィアンが現れる。サキは持っている銃を使い、ルフィアンたちを撃退していく。四方から次から次へあふれるようにルフィアンが現れるのであった。



ハチ型ルフィアンがサキに襲いかかる

何体かのルフィアンを倒したあと、今度はハチ型ルフィアンが目の前に現れる。強靱な肉体を持ち、これまでのルフィアンとはひと味違う。左右に移動するハチ型ルフィアンを攻撃しながら、他のルフィアンへの対処もしなければならないのだ。



地中からムカデ型ルフィアンがおどり出る

それまであふれるように出てきたルフィアンが、急にいなくなる。すると地面から巨大なムカデ型ルフィアンが、空高く舞い上がった。ムカデ型ルフィアンは、頭を攻撃しなけば、細かく分かれている体を攻撃しても倒すことができないようだ。



立ちふさがるムカデ型ルフィアン

なおも進み続けるサキの前に中ボスのムカデ型ルフィアンが立ちふさがった。どうやらこいつを倒さなければ、夢の中から覚めることはできない。周りに飛びかうルフィアンを倒しながら、ムカデ型ルフィアンの頭に照準を合わせてひたすら攻撃だ。

ステージ1-1 首都脱出への道

～ストーリー紹介～

夢から覚めたサキは仲間のアイラン、アチと共に、首都の脱出を試みる。しかし、混乱する首都を正常化するため派遣された、国際治安組織・武装ボランティアがサキたちを待ち構えていた。

このステージのポイント

ここでは、廃墟と化した近未来首都の道を封鎖している武装ボランティアたちを倒すことになる。彼らが使う多彩な兵器にも注目したい。



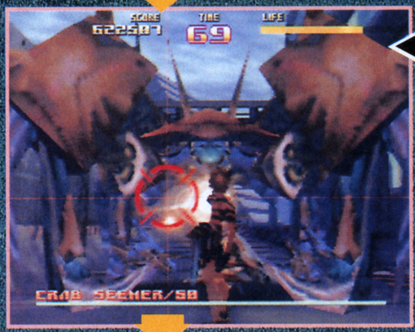
武装ボランティアのバリケードを突破

道にバリケードを築き、サキたちの進行を阻止しようとする武装ボランティアたち。彼らと道の中央にあるクレーンを破壊しなければ、先に進めない。しかしサキの銃で攻撃すれば、破壊はカンタンなことだ。



さらに激化した攻撃がサキの行く手を阻む

さらに進むと、より強固な武装ボランティアが道をふさいでいる。ここに来ると次々と戦闘員が飛び出し素早い攻撃をしてくる。ここは彼ら倒しつつ、動力部分の核を破壊するしか方法はないようだ。



カニ型ルフィアンが目の前に出現

さらに進むサキたちの前についにルフィアンが現れる。すでにルフィアンの首都侵攻は始まっていたのだ。無数の小さなルフィアンと共に巨大なカニ型ルフィアンが目の前に現われる。どうやら弱点は、体の中心で光っている目のようだ。



地上と上空から攻撃を受けるサキ

目の前に新宿駅が見えてきたとき、武装した戦闘員がサキの前に立ちふさがる。その中のひとりは刀のような武器でサキの攻撃をガードしてしまう。またさらに、戦闘機がこちらに向かって攻撃してくる。



後方から高性能戦闘機接近

目の前の敵を排除したと思ったそのとき、後方から赤い戦闘機が近づき、前方に立ちふさがる。駅へ行くためには、この戦闘機を破壊しなくてはならない。電撃攻撃のほか、ミサイルも発射してくる強敵だ。

ステージ1-2　NJR新宿駅内の攻防

～ストーリー紹介～

駅の中に入ったサキたちは脱出用のトレーラーを求めて、リフトで屋上へ向かう。しかし駅の中はすでに武装ボランティアとルフィアンでいっぱい。その中にはラダンと呼ばれる怪物の姿もあった。

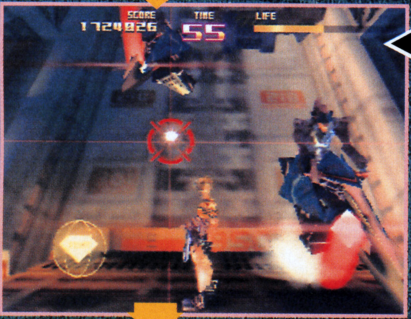
このステージのポイント

各階層に登場する武装ボランティアたちの攻撃と兵器に注目。また屋上で戦うことになるラダンは、銃や剣の攻撃だけでは倒せない、かなりの強敵だ。



リフト上のサキに武装ボランティアが迫る

屋上へ上がろうとするサキたちを武装ボランティアがその行く手を阻む。リフトの上に出たサキは、リフト横の通路から次から次へと飛び出してくる戦闘員を倒しながら、リフトは無事上へ上がれるのか。



飛行バイクからの攻撃

通路からの攻撃の次は、飛行バイクや小型リフトに乗って戦闘員たちが攻撃してくる。飛行バイクで体当たりを仕掛けてきたり、爆弾を投げつけてくるなど、攻撃は激しくなるばかり。こちらがやられてしまう前に倒していくしかない。



トカゲ型ルフィアンのムチ攻撃

突然、壁が爆発し、中からトカゲ型ルフィアンとそれに応戦する武装ボランティアが出てくる。トカゲ型ルフィアンの圧倒的な力の前に、武装ボランティアは歯がたたない。サキにもその魔の手が迫る。ムチのように触手をしならせ、攻撃してくる。



蛾型ルフィアンが空から襲いかかる

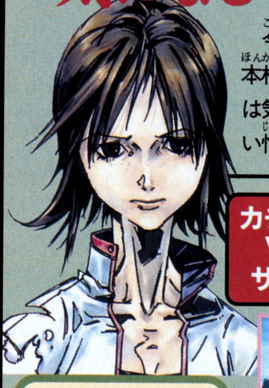
今度は足元に小型のルフィアンが列をなして襲ってくる。足元への攻撃に集中している最中、空からは蛾型ルフィアンが襲ってくる。足元を襲ってくる小型ルフィアンをよけながら、攻撃するしかないようだ。



屋上に現れたラダン

屋上に到着したサキたちを待ち構えていたのは、獅子のような謎の生物。これまで倒してきたルフィアンとはくらべものにならないくらい強い。サキの持っている武器でも倒すのは容易ではない。しかし、屋上から突き落とすことができれば…。

気になる今後の展開は!?



今回紹介したステージは物語の触りの部分。本格的な物語展開はこれからなのだ。ここでは気になる今後の展開を特別に公開。くわしい情報は次号で紹介する予定だ。

カチュア VS サキ

サキがラダンを倒してしまったことに怒ったカチュアは、サキとの対決を望む。彼女の圧倒的な自信は一体どこからくるのか…。



カチュア

武装ボランティアを指揮し、ラダンを追ってきた少女。司令官の信頼も厚い。ラダン戦のあと、サキと対決するのだが…。



巨大生物の正体とは!?

首都・東京に突如現れた、2体の謎の巨大生物。ルフィアンにも似た形状をした、この生物の登場は何を意味するのか!?



武装ボランティアとの対決!!

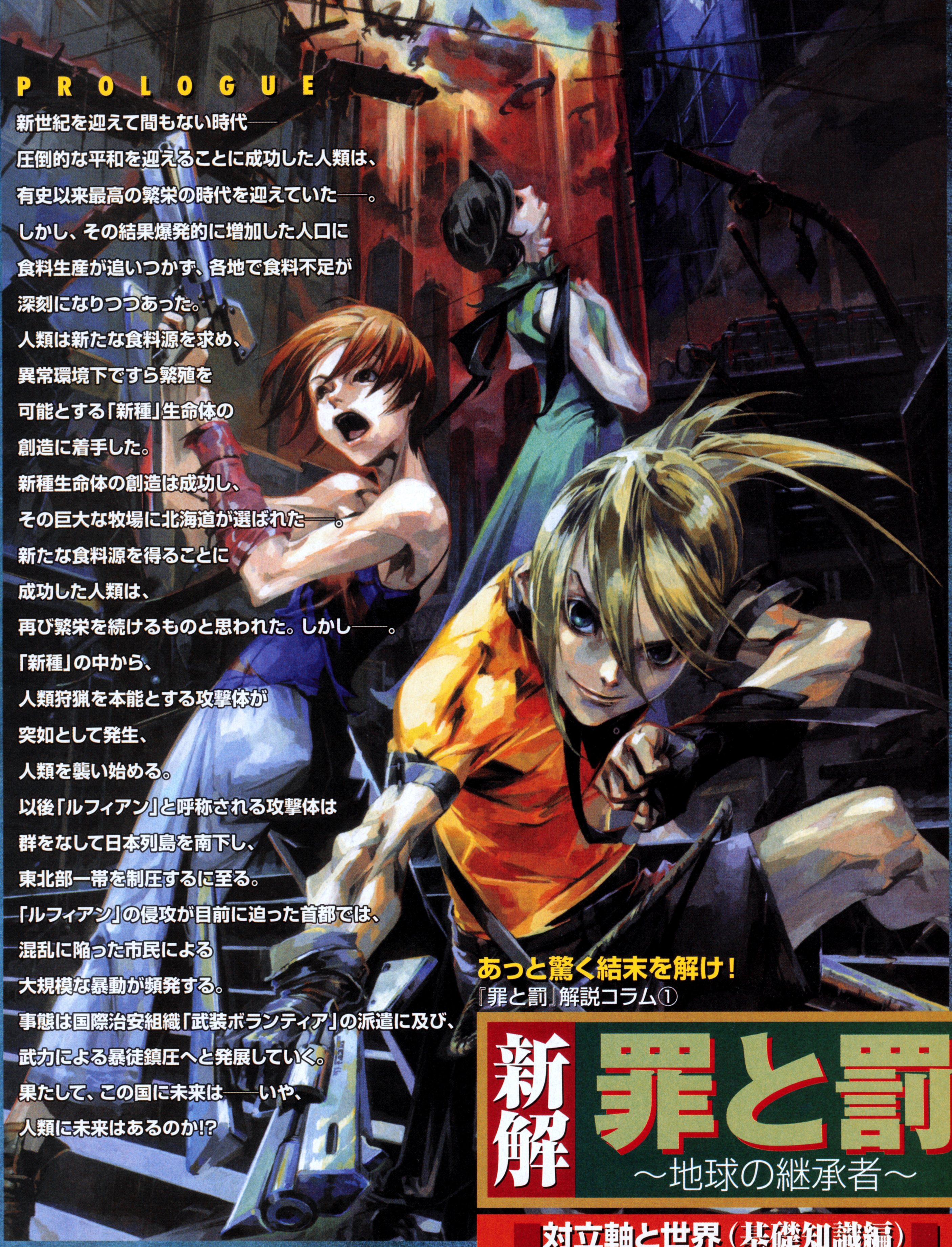
アチと共に武装ボランティアの空母内に潜入したアイラン。彼女の前に武装ボランティアとルフィアンの攻撃が迫る!! 激しい戦闘がくり広げられる。



司令官の真の目的とは!?

武装ボランティアの司令官と対決するアイラン。今回の武装ボランティア派遣には、司令官のある目的が隠されていたのだった…。果たして…それは?

次号、謎が明らかに!!



PROLOGUE

新世紀を迎えて間もない時代――
圧倒的な平和を迎えることに成功した人類は、
有史以来最高の繁栄の時代を迎えていた――。
しかし、その結果爆発的に増加した人口に
食料生産が追いつかず、各地で食料不足が
深刻になりつつあった。
人類は新たな食料源を求め、
異常環境下ですら繁殖を
可能とする「新種」生命体の
創造に着手した。
新種生命体の創造は成功し、
その巨大な牧場に北海道が選ばれた――。
新たな食料源を得ることに
成功した人類は、
再び繁栄を続けるものと思われた。しかし――。
「新種」の中から、
人類狩猟を本能とする攻撃体が
突如として発生、
人類を襲い始める。
以後「ルフィアン」と呼称される攻撃体は
群をなして日本列島を南下し、
東北部一帯を制圧するに至る。
「ルフィアン」の侵攻が目前に迫った首都では、
混乱に陥った市民による
大規模な暴動が頻発する。
事態は国際治安組織「武装ボランティア」の派遣に及び、
武力による暴徒鎮圧へと発展していく。
果たして、この国に未来は――いや、
人類に未来はあるのか!?

あっと驚く結末を解け!
『罪と罰』解説コラム①

新解 罪と罰 ～地球の継承者～

対立軸と世界(基礎知識編)

3つのグループの対立・敵対関係と それぞれの事情を説き明かせ！

救済グループ（主人公たちのグループ）



サキ・アマミヤ

⬆救済グループの中心人物。アイラン、アチと共に、混乱する東京で戦いの中に身を投じている。じつは男である。

仲間



アイラン・ジョ

⬆暴徒からサキによって、救出された少女。その後行動を共にし、機械全般の知識で仲間をサポートする。

助ける



アチ

⬆救済グループを率いる、特殊な能力を持つ少女。重傷を負ったサキは、彼女の血を受け継ぐことで助けられた。

敵対

ルフィアン

人造の食用生態系から派生した狂暴な攻撃体。常巣である北海道から南下し、首都侵攻に至る。既存の様々な生命体に擬態し、その活動範囲を陸海空に展開している。



ラダン

➡ルフィアンと共に首都に上陸してきた生命体。非常に高い戦闘能力を有している中ボス的存在。

対立　　敵対

資料1　食料有事とその周辺…について

飽和状態にある世界平和…増大の一途にある人口と全人類的な生活基準の向上によって地球の異常環境は拡大し、自然生態系の崩壊は確定的とされた。人知は大規模な飢餓災害の到来を回避すべく、火星入植用に創造された「新生態系」を地球へと入植し、人類のための「食用生態系」の確立を図った。しかし食料有事は先行し、世界各国で食料を巡る暴動が頻発。後に「新生態系」から派生するルフィアン（対人排撃種）が日本全土を席巻する事になるが、各国は自国の治安維持を優先し、日本に対する世界の軍事的支援はなされていない。民間組織「武装ボランティア」のみが、東京の治安回復を目的とし、日本に上陸している。



武装ボランティア

アメリカから派遣された民間の国際治安組織。兵器メーカーから供給される新鋭兵器で武装し、暴動住民やルフィアンとの対立をくり返す。上層部は異様な力を持つ少年たちで構成されている。



司令官

⬆東京に派遣された部隊を指揮する若き司令官。信頼する部下カチュアにラダン追跡を命じる。



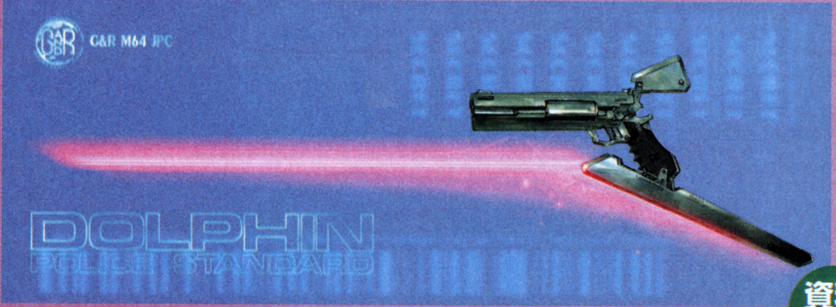


カチュア

⬆ある方法で念動力などの特殊能力を得た少女。その能力を評価され、司令官側近の地位を得る。司令官の命で東京へ上陸する。

主人公たちの銃　ガンソードG&R-M64-JPC DOLPHIN POLICE STANDARD

兵器メーカーG＆Rが開発した次世代の保安用携帯銃器。ガス圧で射出される弾丸はエネルギーを帯び発光、着弾個所に致命的な表面破壊を引き起こす。また、グリップ下部にはエネルギー射出による「警棒（ソード）」が装着され、接近戦用の武具としても使用可能。日本の都市警察が実装した型は殺傷能力が軽減されており、急所に命中したとしても、対人ダメージは失神程度である。主人公たちはルフィアン襲撃によって敗走した警察から放置されたこの銃器を入手。アイランがルフィアン襲撃用として改造を施し、大幅に破壊力を高めている。改造型はサキとアイランのふたりだけが携帯している。



資料2

新作フラッシュ!!

● 罪と罰　地球の継承者

黄金コンビ復活!!

あの大冒険3DACTが帰ってきた!!

バンジョーとカズーイの大冒険2

BANJO-KAZOOIE



N64	バッテリーバックアップ
任天堂	振動パック対応
11月27日発売	
¥6,800	256M	
ACT	1～2人用	

魔女グランチルダとの死闘から2年。バンジョーとカズーイが再び手を組み、冒険の旅に出ることが明らかになった。そこで、コンビ復活のきっかけなど、復活劇の真相に迫ってみたぞ。

『敵はとる!』コンビ早くも勝利宣言!!

なぜ、ふたりは再び冒険に出ることになったのか。それは、ある日バンジョー宅で、仲間たちがカードゲームで遊んでいたときのこと。突然あたりに大地震が起こった。実はこの地震、グランチルダのふたりの妹が、2年前に倒したはずのグランチルダを復活させたために起きたものだったのだ。そしてモグラのボトルズが、グランチルダの攻撃から逃げおくれて、魔女たちのえじきになってしまう。そこでバンジョーとカズーイは、再び魔女退治に旅立つ決意を固める。仲間の無念を晴らすために…。




陽気な重戦車 バンジョーさん

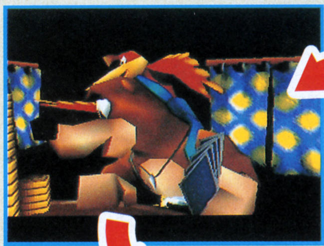

機関銃トーク カズーイさん



⬅モグラのボトルズさん 事件に巻き込まれ…

魔女復活に巻き込まれ命を落としたボトルズは、2年前の冒険でバンジョーたちを手助けしてくれたキャラ。つまり今回、黄金コンビは彼のアドバイスを期待できないのだ。このコンビ最大の危機に、ボトルズの兄が名乗りを上げてくれた。今回は彼が弟の役目を引きつぎ、バンジョーたちをサポートしてくれるぞ。


➡軍人ルックを身をつけたボトルズの兄。その名前は？




⬅⬆世界も平和になり、バンジョーと仲間たちはカードゲームで盛り上がっていた。そこに突然、地震が起こる。


⬅なんと、そこにはふたりの魔女が。そして、さらにその奥には…。


⬆地震にあわてるボトルズ。ほかの仲間たちも、外の様子が気になってくる。


⬆そこで、マンボ・ジャンボが外の様子を見に行くと……。



⬇妹たちの助けにより、倒したはずの魔女・グランチルダが復活した！

ウワサの2行情報 『バンジョー2』には、前作でおなじみの場所も登場するらしい。最有力候補は、やはりグランチルダのとりで。しかし、その内部には前回の反省を生かした、より難しいステージが待ち受けているものと予想される。バンジョーたちはこの難所を乗り越えられるのだろうか。

緊急対談 バンジョー&カズーイに死角はあるか!?

黄金コンビと呼ばれたふたりとはいえ、前回の冒険からすでに2年。華麗なアクションはさびついていないのか。気になるふたりに直撃してみたぞ。

──久々の冒険だが、体はなまっていないのか？

バンジョー（以下バ）：「パワーには不安はないよ。むしろ以前より調子がいいぐらい……」

カズーイ（以下カ）：「こっちもそうよ。アタシの魅力的なスペシャルトークもとってもイイ感じ。準備バッチリよ」

──ステージも新しくなっているが、その点に不安は？

バ：「べつに。どんな難所、どんな強敵が待っていようと、ボクのパワーでけちらす……」

カ：「バンジョーはともかく、アタシも全然不安はないわ。いろんな場所に、どんどん飛んでいっちゃうわよ」

──今回はタマゴも何種類かあるらしいが？

カ：「あら、知ってたの？ そう、前回は1種類だけだったんだけど、今回は使い方に応じて何種類かあるのよね」

──ということは、新しい使い方やアクションもあるの？

バ：「それなんだけど……」

カ：「あるわよ。アタシがただで復活するわけないじゃない。ヒントは……そう、"機関銃"ね」

──最後にひとこと。

カ：「新アクションもあるし、期待しててね」

バ：「ボクにも話を…」



⬆3種類のタマゴが見える。どんな使い方をするのだろうか？



⬆カズーイの翼で、大空を舞うふたり。前回使ったアクションも息がピッタリで、不安はなさそうだ。



⬅カズーイは、今回は機関銃のようにタマゴを発射するらしい。どこでこのアクションが見られるのか？

スクープ 今回のステージの様子を激写!!



⬅遺跡らしき場所にオンプが。今回もこれを集めることになりそうだ。



⬅やはり水中を進むステージもある。イソギンチャクのようなものは敵？



⬅溶岩らしきものが見える。落ちるとかなりのダメージを受けそうだ。

疑惑浮上! バンジョーからひとり立ち!?

なんと今回は、カズーイとマンボ・ジャンボが、単独で動き回ることもあるらしい。そのため、ふたりのバンジョー離れがウワサされている。疑惑の渦中にあるマンボ・ジャンボは取材に対し「彼を見すてる？ とんでもない。ふたりは今回もバンジョー・ファミリーの一員さ」と疑惑を否定。しかし、下の写真がどこで撮られたかについては明言をさけた。はたして真相は？



⬅インタビューに答えてくれたマンボ・ジャンボは、疑惑を完全に否定。



⬆これが問題の写真。カズーイがバンジョーの背中から離れ、ひとりでフィールドを歩いている!?



➡バンジョーのサポート役だったマンボ・ジャンボもひとりで登場。独自のアクションもありそうだ。

わたしのオススメ 「対戦プレイにしびれました」

（京都市 万丈和一さん（仮名）33歳）

『バンジョーとカズーイの大冒険2』

「私がオススメしたいのは、大冒険ACT『バンジョーとカズーイの大冒険2』です。前作もかなりやり込んだのですが、今回は対戦プレイも追加されて楽しさ倍増。子どもにせがまれて、ついつい夜遅くまで相手をしてしまい、プレイ時間を更新する毎日です。敵を探して撃ち合うシューティングあり、カートに乗って得点を集めるミニゲームあり。対戦だけでも盛り上がれるこのソフトで、みなさんもお子さんとコミュニケーションを取ってはいかがでしょうか」



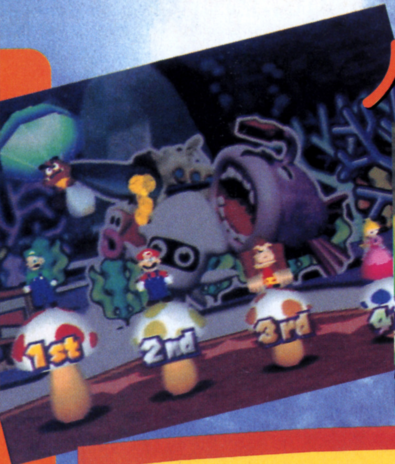
⬆カートに乗って点数を集めるゲーム。どうやったら遊べるようになるのだろうか？



➡3Dフィールドでのシューティング対戦。分割された画面でプレイするのだ。

ウワサの2行情報 今回はグランチルダのふたりの妹も登場する。しかし、グランチルダにはもうひとり妹がいたはず。そう、前回バンジョーたちをこっそりサポートしてくれた妖精のブレンチルダである。彼女は今回登場するのか？ そして今回も手助けしてくれるのか？ 真相は現在調査中である。

人気者マリオ一族のわいわいバトル またまたスタート!!





年末恒例の『マリパ』最新作の新情報をまたまたゲット！ リニューアルされたミニゲームの情報など、新しい見どころを大紹介しちゃうぞ。



ワタシを手にする宇宙一のスターは？

宇宙のまんなかに、千年に一度生まれるというミレニアムスターが誕生した。これは、手に入れると宇宙一のスターになれるというという伝説の星。それがマリオたちの星に落ちてきたからタイヘン！ みんなはこれを手に入れるためにバトルすることになったのである！

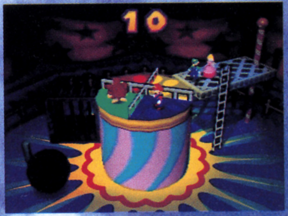
マリオパーティ3 MARIO PARTY 3

N64	任天堂
12月7日発売	
¥5,800	256M
ETC	1～4人用

バッテリーバックアップ

マップ上でのイベントも追加!! バトルはさらに熱く盛り上がる!!

これまでの『マリパ』では、マスの上を列車が走って強制的に移動させられるなどのマップ上のイベントはあったけど、どれも順番が回ってきた人以外はただ見ているだけだった。でも、『3』では参加者全員を巻き込む、新イベントが登場！ タイミングよくボタンを押してピンチを回避したりと、一瞬も気が抜けないゲームになっているのだ。ほかにも案内役が新キャラになったりと、見どころいっぱいで登場するぞ。



⬆もちろんミニゲームもたくさん！新作ばかりでなんと70種あるのだ。



➡凍った湖の上を移動するステージ。氷が割れちゃうこともある!?



今回はボクがナビゲートするよ!!

新登場!コロ



⬅フィールドを大きな雪玉が！ボタンを押してジャンプしよう。



⬅森のステージ。主のような大木が、助けてくれるかもね。

なんとすべてが新作!! ミニゲーム 少しだけ 大紹介

今回登場するミニゲームは全部で70種類。そのほんの一部をここで紹介するぞ。なお、ミニゲームはターン終了時に発生するもの、特定のマスに止まると発生するものなどいくつかタイプがあるが、ここで紹介するのはターン終了後のものだ。

すばやく空気を入れろ! 「GO!GO!ロケット」

2対2で競い合う。ロケットに空気（燃料?）をポンプで詰め込み、先に発射させたほうが勝ちとなるぞ。タイミングよく操作しないと、ポンプがうまく作動しなかったりするのかな？



⬆パートナーとの連携も、ポイントになりそうだ。

どこから出てくるの？ 「たたけ!ミニクッパ」

もぐらたたきのようなミニゲーム。各キャラの周りには4つの土管があり、そこから顔を出したミニクッパをすばやくたたいて、どんどん点数をかせいでいくのだ。4人対戦用のミニゲーム。



⬆3DスティックとA・Bボタンを使ってプレイするようだ。

ひたすら泳いで逃げろ! 「はらぺこプクプク」

4人対戦用のミニゲーム。巨大なプクプクが後ろから追いかけてくるので、飲み込まれないように急いで泳いで逃げるのだ。飲み込まれてしまうとリタイヤだ。操作はボタン連打になるのだろうか？



⬆リタイヤするとコインはまったくもらえない。がんばれ！

ベストショットで決めろ! 「ニアピンぴったり」

ゴルフ形式のミニゲーム。順番にティーショットをして、ホールにいちばん近いところにつけた人が勝ちとなる。強すぎず弱すぎず、ちょうどよい力加減で打つのがコツになりそうだ。4人対戦用。



⬆自信があるなら、ホールインワンを狙ってみる？

いろいろ遊べておもしろさ倍増!!
魅力的なモードをCHECK!!

『3』では、ここで紹介するように新モードも追加されている。より深く何度でも遊べるようになっているのだ。

ストーリーモード

いくつものステージに順番に挑戦するひとり用モード。ミレニアムスターにもらった「スタンプカード」にちえ・やさしさ・あい・ちから・ゆうき・かわいらしさ・わるさの7つのスタンプを押し、ミレニアムスターを手に入れることが目的だ。キャラはマリオ、ルイージ、ピーチ、ヨッシー、ドンキー、ワリオの6人から選べるぞ。





⬆コインやスターを集めると、そのステージでスタンプがもらえるのかな？

⬆スターはミレニアムスターがくれるみたいだけど……。

パーティモード バトルロイヤルマップ

好きなステージを選んで、最大4人まで参加してバトルできる。もちろん、COMを加えればひとりでも楽しめるぞ。なお、ステージの種類がどうやって増えていくのかなど、くわしいことはまだ不明だ。



⬆モード選択画面。今回はミレニアムスターが案内してくれる。



⬆このモードで遊べるステージは、いったい何種類になるのだろうか？



⬆もちろん、ミニゲームもあり！　一発逆転のギャンブルミニゲームも登場する。

パーティモード デュエルマップ

新登場のルールで、ふたりプレイ専用。1対1で挑戦し、お助けキャラを雇ってお互いの体力を削り合っていく。ステージも専用のもので、止まると進行方向が逆方向になるマスなど、専用のマスが用意されている。



⬆お助けキャラが相手プレイヤーを攻撃。体力を減らすのだ。



⬆専用のマスもある。止まると一時的にパラメータがアップするものもあるぞ。



⬆このモードにもミニゲームはある。これで不利な状況を逆転させよう！

★お助けキャラにはお給料が必要なのだ

お助けキャラは一度に2体まで雇うことができるが、それにはお給料が必要。雇っている間は、決まった数のコインを支払わなければならないのだ。コインが足りないと、お助けキャラはいなくなってしまうぞ。なお、いなくなったお助けキャラは再び雇うことができるが、そのためには特定のマスにたどり着かなければならないので注意しよう。



⬆お助けキャラによって、攻撃力や必要なコインの数などは違う。



⬆新しく雇うキャラは、ルーレットで決定。うまく狙えるかな？

息を合わせていかだを操れ「コインレイク」

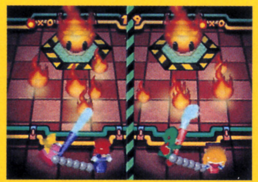
2対2用のミニゲーム。ふたりで協力していかだを操作して、上から落ちてくるコインを集めるのだ。でも、コインだけでなく、ときにはハンマーも落ちてくるから、うまくよけながら集めるべし。



⬆ふたりの息があっていないと、いかだはうまく動かないぞ。

火消し競争「ボブルひのようじん」

2対2用のミニゲーム。ホースを操作してボブルの出した炎を消していき、はやく消せたほうが勝ちとなる。ひとりがホースの向きを操り、ひとりが水の量を調節することになりそうだ。



⬆水の量は、ボタン連打で調節したりするのだろうか？

逆回転がカギになる？「グルグルはぐるま」

1対3でプレイするミニゲーム。歯車の上に乗った3人のプレイヤーを、ひとりが歯車の回転などを操作してはじき出すのだ。歯車の上にひとりでも残っていられたら、3人の勝ちとなるぞ



⬆歯車を操作する側は、うまく3人を落とせば勝ちに。

どこに潜んでいるの？「どこ？どこ？かくれんぼ」

舞台の上に4つのセットがあり、そこに3人のプレイヤーが隠れる。それをひとりが見つけだすというミニゲームだ。全員見つけられたら、探すほうの勝ち。チャンスは3回だけど、うまくいくかな？



⬆探し方は、3Dスティックと Ⓐを操作して選択する。

暗闇の中にみ～つけた!「てらしてサーチライト」

1対3のミニゲーム。ひとりがサーチライトを操作し、水中に隠れている3人を見つけだすのだ。隠れている側は、自由に動き回れたりするのかな？　そうなると探す側はかなりタイヘンそうだ。

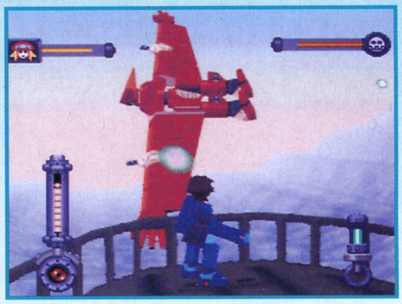


⬆もちろん、制限時間あり。手際よくみんなを見つけだすのだ。



ロックマンDASH 鋼の冒険心

鋼鉄の宝島で始まる、ロックの冒険と感動。PSの人気作『ロックマンDASH』が移植され、N64で楽しめるぞ！　キャラやフィールドがポリゴンで表現され、3D空間を自由に走り回って冒険できるのだ。古代遺跡の探索や空賊とのバトルなど、楽しさ120%にスケールアップした、A・RPGを大紹介！



N64	カプコン
11月22日発売	
¥6,800	256M
A・RPG	1人用

バッテリーバックアップ

『DASH』ワールドを彩る魅力的なキャラたちを紹介!!

海の塔でブルーディフレクターを発見し、やっとの思いで塔から脱出したロックたち。が、フラッター号に故障が発生し、とある島に不時着する。『DASH』の冒険は、不時着したこのカトルオックス島でくり広げられるのだ。ところどころにある遺跡で、ロックのディグアウターとしての腕が試されるぞ。そして、この島に眠っているという伝説の秘宝をめぐって、ロックたちキャスケット一家と、ティーゼル率いる空賊ボーン一家が大激突！　今回は『DASH』のストーリー、そして登場する魅力的なキャラクターたちの役割を中心にくわしく紹介していくので要チェック！



⬆空賊の戦艦「ゲゼルシャフト号」を撃ち落とせ！



⬆この島に眠る伝説の秘宝を狙い、空賊たちが島で暴れているようだ。



⬆フラッター号を操縦する真剣な顔つきのロール。ロックの頼れるパートナーなのだ。



➡湖上での戦い。敵は空賊の潜水艦「ズーフゲレード」。色によって性能が異なるぞ。



⬆ボーン一家の長女トロン。執ようなまでにロックに勝負を挑んでくるけど……。

STORY

はるか遠い未来、大陸のほとんどが海に沈んでしまった地球……。

かつての文明を忘却の彼方に追いやるかのように、人々は残された大地で独自の文化を形成し、生活を営んでいた。

そんな人々とは対照的に、かつての文明の遺産を掘り起こし、それを生活の糧とする者たちが現れた。人々は、彼らを「ディグアウター」と呼ぶ。

「ディグアウター」であったバレル・キャスケットは、ある日遺跡でひとりの赤ん坊を拾う。バレルは、赤ん坊を"ロック・ヴォルナット"と名づけ、生まれたばかりの孫娘・ロールとともに育てることにした。

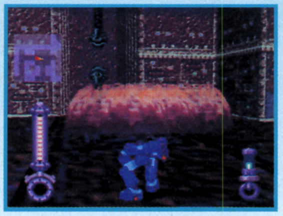
それから14年……。成長したロックとロールは、行方不明になったロールの両親の意志を継ぎ、「ディグアウター」として旅をしていた。両親の唯一の手がかり「大いなる遺産」を探し求めて……。

キャスケット一家　大いなる遺産を求めて世界中を冒険!



ロック・ヴォルナット

本作の主人公。赤ん坊の頃にバレルに拾われてから、キャスケット一家のひとりとして育てられる。巨大な敵や未知のダンジョンなど、どんな危険が待ち受けていようとも恐れずに果敢に立ち向かう性格。勇気と冒険心に満ちあふれる少年なのだ。



⬆財宝を求めて遺跡を探索する、勇気あるディグアウターなのだ。



ロール・キャスケット

バレルの孫娘で、明るくて前向きな女の子。行方不明になった両親を探して、ロックといっしょに旅を続けている。メカニックの天才で、ロックの特殊武器の開発や強化、フラッター号の操縦を難なくこなす。またダンジョン内では、通信によるナビゲーションで敵の存在やトラップの解き方などを教えてくれるのだ。



➡メカのことならなんでもおまかせ。いろいろな特殊武器を開発してもらおう。

バレル・キャスケット

ロックとロールの育ての親。今はすでに引退しているが、若い頃は有名なスゴ腕のディグアウターだった。ロックにさまざまなアドバイスをしてくれるぞ。

データ

ロックといっしょにバレルに拾われたおサル。フィールドやダンジョンなど、いろいろな場所でロックを待っている。ライフと特殊武器エネルギーの回復、セーブ、次にやるべきことを教えてくれるなど、さまざまなサポートをしてくれるぞ。



空賊ボーン一家　お宝はすべていただき!



➡世界中の財宝は自分のものと考える悪いやつらなのだ。

ティーゼル・ボーン(右)

ボーン一家の長男で一家のリーダー。見ためと違って腕力よりも知力で勝負するインテリタイプ。作戦の立案や指揮は、すべてティーゼルによるものなのだ。実は大のアニメ好き。

トロン・ボーン(中央)

ボーン一家の長女。ロールに匹敵する天才メカニックで、一家の使うメカの設計や開発をしている。自分が作ったメカには絶対の自信を持っている、とても強気な女の子。ロックのことがちょっと気になる様子。

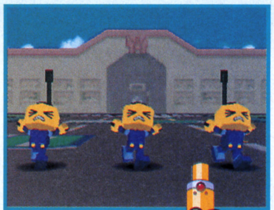


ボン・ボーン(左)

ボーン一家の次男。赤ちゃんだけど、一家の中では一番の力持ち。「バブー」としか言えないけど、一家にはボンが何を言っているのかわかるらしい。

コブン

ボーン一家のゆかいな戦闘員。1号から40号までいて、外見はほとんどいっしょなのだが、それぞれ性格が異なっている。料理、洗濯、掃除などの雑用から、戦闘メカの操縦までこなす。ボーン一家のために働いているマジメで健気なやつらなのだ。トロンに作られたので、トロンの命令には絶対服従で、逆らうことができない。失敗するとトロンのこわ〜いお仕置きが待っており、それが悩みのタネらしい。



⬆ロックにやられて逃げ出すコブンたち。このあとはもちろんお仕置き(笑)。



その他　街で出会うさまざまな人々



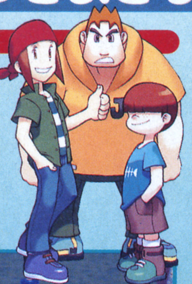
アメリア市長

ロックたちが不時着したカトルオックス島の女性市長。島に眠る伝説の秘宝がもたらす災いを心配し、バレルに相談を持ちかけた。昔バレルの助手をしていたことがあるようだ。



悪ガキ3人組

カトルオックス島の商店街「アップルマーケット」で評判の悪ガキ3人組。ロックに、自分たちのアジトを作るために必要な道具を取ってきてほしいと頼む。頼みを聞けば、何かいいものがもらえるかも……?





ジャンク屋のおばさん

アップルマーケットにあるジャンク屋のおばさん。遺跡に行ったまま戻ってこない主人のことを心配し、様子を見に行ってほしいと頼まれる。連れ戻せば、お礼にアイテムをくれるぞ。



アナウンサー

島で唯一のテレビ局、「KTOX(カトルオックス)-TV」のアナウンサーのお姉さん。どんな事件でも真っ先に現場に駆けつける。ちなみに、続編の『DASH2』にも登場しているのだ。





人気ダンスゲームにミッキーが出演!

DANCE DANCE REVOLUTION® ディズニーダンシングミュージアム

『DANCE DANCE REVOLUTION』でディズニーのキャラといっしょに踊ろう!

ミッキーたちといっしょにステップをきざもう。ついにN64で登場の『DANCE DANCE REVOLUTION』はディズニーバージョン! おなじみの名曲がたくさん収録されているぞ!!

N64	コナミ
11月30日発売	
¥7,800	256M
ETC	1～2人用

振動パック対応
N64用DDR専用コントローラ対応

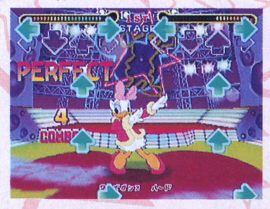
人気のダンスシミュレーションがN64で登場! ルールは簡単、音楽に合わせて下から流れてくる矢印どおりにステップを踏めばOK。うまくステップを踏めば画面左上のゲージがたまっていき、曲が終了した時点でゲージが一定以上たまっていればステージクリア。次の曲に挑戦できるぞ。N64版はディズニーキャラがたくさん登場、楽しさいっぱいのゲームなのだ!



⬆専用コントローラは¥5,800でソフトと同時発売。こちらも忘れずチェック!



⬆ひとりでダンスモード。矢印に合わせてステップを踏み、左上のゲージをためよう。



⬅ふたりでダンスモード。対戦プレイを楽しめるぞ。

セッションモードでパズルピースをゲット!



⬆楽器パートはボタンひとつ。ふたりプレイも可。

N64オリジナルとなるセッションモードは、ダンスパートと楽器パートに分かれている。専用コントローラでダンスパートを踊りつつ、N64のコントローラで楽器パートをプレイすることができるぞ。このモードでは途中でパズルピースが出現する。これを集めてディズニーの絵を完成させると、隠し曲が出現するのだ!



➡ピースは全部で16枚。何度もプレイして集めよう。

★ 収録曲 ディズニーの名曲にのって楽しくダンシング!! ★

おなじみのディズニーの名曲からN64オリジナルの曲まで、収録曲は全部で20以上用意されているぞ。ただし、最初から選択できる曲は、右の表の10曲。それ以外は隠し曲となっている。ここでは、そのうちの3曲をチョイスして、くわしく紹介していこう。



⬆曲ごとにことなるディズニーキャラが登場。

曲名

- ミッキーマウス・マーチ
- エレクトリカル・パレード
- 葦の中の七面鳥
- チップとデールのバケーション
- パラパラビーナス
- ロシアの踊り
- ゴーゴーゴー
- 太陽の楽園
- アイリッシュリバー
- イッツ・ア・スモール・ワールド

1 エレクトリカル・パレード　ジャンル パレード



ディズニーランドで行われていた有名なイベント、エレクトリカル・パレードのテーマ曲。いっしょに踊るのはミニーマウス。難易度は中くらいだ。



⬆難易度は低め。パレードを思い浮かべつつ踊ると楽しいぞ。

2 ミッキーマウス・マーチ　ジャンル パラパラ



おなじみミッキーのテーマソング。もちろんボーカルも入っているぞ。いっしょに踊るのは、当然ながらミッキーマウス。難易度は中くらいだ。



⬆おなじみの曲だけに、難易度はあまり高くない。すぐマスターできる!?

3 ゴーゴーゴー　ジャンル ロックンロール



ノリノリのロックンロールで、ボーカルも入っている。いっしょに踊るのはドナルドダック。リーゼント頭がとてもイカスね(笑)。難易度は高いぞ。



⬆ノリノリの曲だけにステップも激しい。クリアすることができるかな?

プレイするなら…! このソフトをプレイするなら、やっぱり「専用コントローラ」は欠かせない。ステップを踏むのが最大の楽しみだからね! でも部屋でプレイしていると、騒音が心配。ついつい白熱してしまうからね。そこで「ダンスダンスレボリューションマナークッション」(発売中・¥2,480)を購入するのがオススメだ。騒音や振動を吸収してくれるので、気がねなく踊りまくれるぞ!!

エコーデルタ(仮)

N64 任天堂(予)
12月発売予定
¥5,800(予) | 128M
SLG | 1～2人用
バッテリーバックアップ

ゲーム中の「音」をヒントに、資源を集めて増やして投資して、遭難船を救助せよ。無数の戦略が楽しめる、とてもシンプルだけど奥の深い、リアルタイムSLGが登場。

「音」がプレイを左右する、18分間の海底戦略ゲーム

特殊潜水艇「スカウト」を操作してエネルギーを集め、沈没した遭難船を救出しよう。ただし船内の空気は少なく、残された時間は最大でも約18分。それまでに海底生物の攻撃をしのぎながら資源を集め、遭難船にエネルギーを供給するのだ。このゲームの最大の特徴は「音」による仕掛け。レーダーの反応音やプラントのメッセージなど、さまざまに発せられる「音」をたよりにプレイするのだ。



⬅海底が舞台のリアルタイムSLGなのだ。

ゲームの流れ

1 資源を集める
まずは潜水艇を操作して、海底に埋まっている資源を探して集めよう。この資源がエネルギーになるのだ。



2 投資してパワーアップ
エネルギーを使って潜水艇やプラントをレベルアップさせれば、資源をさらに効率よく集められるようになる。



3 遭難船を救出
制限時間内に、遭難船に一定のエネルギーを供給できればミッションクリア。投資のバランスが重要なのだ。



プレイ画面をくわしく解説!

SLGとしては文字や数字のデータは少なめ。とてもシンプルでわかりやすい画面構成だぞ。

エア Air
潜水艇内の空気量。時間とともに減っていき、なくなるとゲームオーバー。遭難船にエネルギーを供給すると、2回補給を受けられる。ほぼ18分で、すべてのエアがなくなるぞ。

エネルギー Energy
資源を潜水艇かプラントが集めると、エネルギーに変わる。お金のようなもので、これを使うとレベルアップできる。遭難船のために、一定量のエネルギーを集めるのが目的だ。

敵 Enemy
海底に潜む生物。資源を壊したり、潜水艇やプラントを攻撃してくる。一定時間たつと大型で強力なボスも現れるぞ。これらの攻撃にうまく対処しながら、資源を集めていこう。

全体マップ Map
潜水艇、プラント、遭難船や敵の位置が表示される。ミッションのマップは毎回ランダムで決定されるぞ。音声メッセージとマップとをよく確認しながらプレイしよう。



スカウト Scout
自分で操縦する特殊潜水艇。レーダーを出して海底の資源や敵を探知することができる。また、ウェーブという衝撃波を出して、敵を攻撃したり、資源を掘り出すこともできる。

レーダー



ウェーブ



ガンナー Gunner
各プラントの周りに配置されている、敵からコアを守るための砲台。敵が近づくと、自動的に弾を撃って攻撃してくれるぞ。初期のガンナーから、耐久力の高い装甲砲と、攻撃力と射程が優れた長距離砲のどちらかにレベルアップできる。敵の侵攻してくる方向などを考えて選択しよう。



プラント Plant
各マップに1～3基設置されている、資源を自動的に回収する拠点。3つのタイプがあり、レベルアップさせれば回収量も増える。敵には重点的に狙われ、一定のダメージで壊される。ピンチとか順調とかの状況を、プラントごとに異なる音声で報告してくるので、注意して聞こう。



開発スタッフが語る『エコーデルタ』はこんなゲーム



ゲームデザイン 安田彰雄氏



メインプログラマー 大河原恵一氏

安田氏:ゲームジャンルは、戦闘SLGというより、投資SLGですね。何に投資するかが重要なゲームです。
大河原氏:SLG独特の敷居の高さを感じさせない、シンプルな作品を目指しました。
安田氏:そこで、だれにでもわかる「音」に重要な意味を持たせて、わかりやすくプレイできるようにしたわけです。
大河原氏:いろいろな音を入れることで、容量的には苦労しましたが、そのぶん、今までにない新しいシステムのゲームになったと思います。
安田氏:開発にはずいぶん時間がかかりましたが(笑)、スタッフも趣味でプレイしてしまうほど楽しいゲームですので、期待してください。

海底に響く音
プレイ中、プラントは何か起こるたびにしゃべりかけてくる。「順調だよ」とか「修理してよ」とか、セリフの種類は豊富。さらにプラントのタイプごとに強気・弱気といった個性があり、声を聞いているだけで楽しくて、親しみがわいてくる。実はいやし系のゲームなのかも。

天才クリエイターが語るN64ソフトの魅力

宮本茂のロクヨン魂

SHIGERU'S N64 SPIRIT

N64ソフトの魅力を、宮本茂さんが存分に語ってくれた「ロクヨン魂」もいよいよ最終回となりました。そこで今回は、これまでの"宮本語録"を振り返りながら、宮本さんのゲーム作りにかける思いをまとめます。未掲載のコメントもあり、宮本さんの"ゲーム魂"がヒシヒシと伝わってくる絶対保存版の内容となっています！

採りあげたN64ソフトたち

この連載で採りあげたN64ソフトは全部で20本。いずれも「ゲームのおもしろさとは何か？」ということにスポットをあてた、珠玉の名作ばかり。宮本さんのコメントとともに振り返ろう。

第01回 ジェットスキーで駆けめぐるRCG
ウェーブレース64
●任天堂●RCG●'96／9／27●¥6,800
「いつ走っても状況は同じ、というRCGの退屈さを、常に変化する波の動きが変えてくれるんです」

第02回 光と影が美しいスノボーゲーム
テン・エイティ スノーボーディング
●任天堂●SPG●'98／2／28●¥6,800
「雪のやわらかさ、風の感覚、光と影……。実際に"雪の上に乗っている"感覚を出すための演出です」

第03回 謎解き満載の3DガンACT
ゴールデンアイ
●任天堂●ACT●'97／8／23●¥6,800
「レアは、海外では数少ない、うちが怖いと思うソフトハウス。このAI思考なんてすごいよね」

第04回 このゲームのためにN64は生まれた
スーパーマリオ64
●任天堂●ACT●'96／6／23●¥4,800
「マリオが立体世界でどこまで多彩に動けるかというのが、N64というハードを作るときのテーマだった」

第05回 音声による演出が楽しい3DSTG
スターフォックス64
●任天堂●STG●'97／4／27●¥8,700
「リアルタイム処理によるムービーも音声も、あくまでインタラクティブな楽しさのためのものです」

第06回 大空を自由に飛び回れ!
パイロットウイングス64
●任天堂●SLG●'96／6／23●¥9,800
「3Dスティックのアナログ性をうまく採り入れつつ、シンプルに"飛ぶ"ことに的をしぼったゲームです」

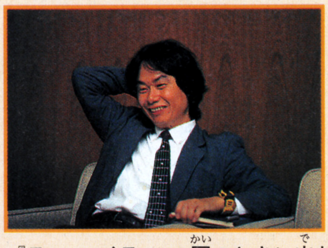
第07回 秒間60コマのスピード感がスゴイ
F-ZERO X
●任天堂●RCG●'98／7／14●¥5,800
「秒間60フレームでRCGを作ってみたかったんです。このスピード感はほかにないものだと思います」

第08回 ぬくもりのある演出の横スクロールACT
ヨッシーストーリー
●任天堂●ACT●'97／12／21●¥6,800
「3Dに特化したN64という機械で、どんな2Dのゲームが作れるか、という挑戦だったんです」

名言とともに振り返る

●作り手の編集方針と"マネゲーム"

「ゲームは、ディレクターなり作家の"編集作業"によってできあがるものです。何かを大きく採りあげたり、何かを削ったり……。そこでどのように編集するかが、作家の個性だし、ソフトの個性になります。ボクが思う"マネゲーム"というのは、誰かがやった編集作業と同じ方針で、同じように作るということです」



⬅いつも身振り手振りをまじえて楽しく語ってくれた。

『テン・エイティ』の回のときに出た言葉がコレ。スノボーゲームはたくさんあったけれども、『テン・エイティ』のように"雪に乗っている感覚をとことん追求する"という編集方針で作られたゲームはなかった。オリジナルの編集方針こそ、ゲームの作り手として重要であるというのが宮本さんや任天堂の考え方なのだ。

●"今までにない視点"を考えるのが企画

「『スマブラ』では、"殴り合う"という格闘ゲームのエッセンスを生かしたままで、4人同時対戦とか、フィールドからの落とし合いという、それまでの格闘ゲームにないところに主眼を置いてます。本来"企画"というのは、こういうことなんですよね。主眼・視点を変えることで、今までにないものが生まれてくる」

宮本さんの話を聞いていると、任天堂の開発チームは、いつも「今までにない」ことにこだわっていることが伝わってくる。その精神は『スマブラ』の開発元であるHAL研や、インテリジェントシステムズ社などにも浸透しているのだ。

●ゲームの魅力は"インタラクティブ"

「ゲーム・イズ・イン・ザ・ゲーム、つまりゲームのおもしろさは"ゲームの中"にしかない、というのが最近のテーマで。遊び手がインタラクティブにビジョンを持ちながら遊べる、というのがゲームのおもしろさなわけで、それがないのならば映画を見ているのと同じになってしまう。ボクらは映画と同じ土俵で勝負しようとは思っていないんです」

「『スターフォックス64』や『ゼルダ』ではリアルタイム処理によるムービーの演出があります。これは、あらかじめ用意したプリレンダーの綺麗な映像を垂れ流しにするというのではなく、その場でリアルタイムに処理しているものです。作っているスタッフも、アーウィンの動きやリンクの3Dモデルを作っている人たちなんです。確かにプリレンダーでやればクオリティは高くなるんだけど、それだけのために専属でスタッフを割かなければならない。ボクらはデモだけを作りたいんじゃなくて、インタラクティブな"ゲーム"を作りたいんです」



⬅自分の作ったソフトを熱くプレイする宮本さん(笑)。

ありがとう宮本さん 宮本さんの話を聞いていると、こんな考え方をしているから、あれだけクオリティの高いゲームが作れるんだなぁ、というのがよくわかります。結局できあがるゲームのデキは、作り手側がどれだけ思い入れを込めて作っているかしだいということなんですよね。



宮本さんのゲーム魂

宮本さんは、常に〝インタラクティブ〟であることにこだわり続けている。CDロムのゲームは、その大容量ゆえに垂れ流しのムービーに頼る作り方になりがちだ。プレイヤーが〝能動的〟に楽しめることこそが、ゲームのおもしろさであるというのが宮本さんの考え方なのだ。

●新しいスタンダードを作るのが任天堂

「任天堂というのは、常に新しいスタンダードを作り出さなくちゃいけない会社なんです。誰も作ったことがないものを生み出す、というのはとても苦しいことです。ほかに何も参考にするものがない、というのは確かにツライかもしれない。



⬅語り口から宮本さんのゲームへの思いが伝わってきた。

だけど、新しい何かを生み出すというのは、とても楽しいことなんです」

今までにない新しいものを作り、なおかつあとで振り返ってみると〝絶対的なお手本＝スタンダード〟となるものにする、というのが任天堂のスゴイところ。横スクロールACTのスタンダードといえば『スーパーマリオ』だし、『マリオ64』は、ある種の賢さをもって移動するカメラシステムをもった3DACTの原点。アナログコントローラのスタンダードといえば3Dスティックだ。ゲーム作りをしているクリエイターたちの中に「新しいスタンダードを生み出す」という意気込みの人がどれくらいいるだろう…。

●これからのゲームについて

「〝なんか最近ゲームがおもしろくない〟って思っている人は多いんじゃないかな。それはやっぱり新しい驚きがないからだと思います。ゲームの本質の部分が変化せずに、量的な部分の進歩ばかりが先行しているような気もします。任天堂でも新しいハードを出しますけど、それは新しいワクワクや驚きを持ったゲームを作りたいからなんです。逆にそれがないならば、新しいハードを出す意味なんてないんじゃないかな」

宮本さんのゲーム作りにかける意気込み、ゲーム魂はまだまだ続いていく……。

宮本さんからのメッセージ

こうしてまとめてもらうと、名言というのは恥ずかしいけど、素直な我々の考えがまとめられていると感じました。ゲームはゲームにとどまらず、いろいろなものを巻き込んでいくでしょうが、当社の個性はエンターテイメントを形にする作者の姿勢の上に成り立っています。そして、エンターテイメントを支えているのは、好奇心旺盛な観客であるということを忘れず、がんばっていきます。これからも任天堂をよろしく。



第09回 思考性と破壊のバランスがおもしろい
ブラストドーザー
●任天堂●ACT●'97／3／21●¥4,800
「破壊の快感だけではなく、思考性も高い。ほかにくらべるもののないゲームになってますよね」

第10回 GBとN64がリンクする楽しさ
ポケモンスタジアム
●任天堂●ETC●'98／8／1●¥6,800
「GBとほかのゲーム機をつなぐことは前から考えていたことで、それが実現できたゲームです」

第11回 4人対戦がおもしろいRCGの傑作
マリオカート64
●任天堂●RCG●'96／12／14●¥4,800
「レースというフィールドで〝駆け引き〟を4人プレイで楽しめるというのが、コンセプトです」

第12回 SWの外伝的物語を3DACT化
スター・ウォーズ 帝国の影
●任天堂●ACT●'97／6／14●¥7,800
「ジャンプの操作感覚など問題もありますが、SWの世界観を楽しむにはもってこいなんです」

第13回 定番パーティゲームはハドソンとの共同開発
マリオパーティ
●任天堂●ACT●'99／12／18●¥5,800
「最近のゲームは複雑なものが多いですが、シンプルで手軽だということもゲームのおもしろさです」

第14回 レア社開発の快作3DACT
バンジョーとカズーイの大冒険
●任天堂●ACT●'98／12／6●¥6,800
「ここまでレベル高くやられると、〝『マリオ64』と似ているよね〟という一言ではかたづけられないよね」

第15回 ポリゴン対戦格闘ACTの進化系
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
●任天堂●ACT●'99／1／21●¥5,800
「4人同時対戦や、フィールド外への落とし合いという、今までの格闘ゲームにはない良さがあります」

第16回 ポケモンを激写しまくる撮影ゲーム
ポケモンスナップ
●任天堂●ETC●'99／3／21●¥6,800
「ポケモンという素材を使ってはいますが、撮影ゲームという今までにないモノができたよね」

第17回 世界初の家庭用音声認識ゲーム
ピカチュウげんきでちゅう
●任天堂●ETC●'98／12／12●¥9,800
「N64のなかでは、一番〝おもちゃ〟らしい商品になってますよね。バーチャルなペットというか（笑）」

第18回 陸・海・空、これぞアドベンチャーRCG
ディディーコングレーシング
●任天堂●RCG●'97／11／21●¥6,800
「ゲームのまとめ方が、アドベンチャー仕立てになっているところが、ほかのRCGにはない魅力だね」

第19回 3Dアドベンチャーの傑作
ゼルダの伝説 時のオカリナ
●任天堂●A・RPG●'98／11／21●¥6,800
「プレイヤーが〝そこにいる〟という感覚を味わえるようにしたい、というのがテーマでした」

第20回 時間の流れを採り入れたシステムが新鮮
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
●任天堂●A・RPG●'00／4／27●¥5,800※
「プレイヤーが遊び方を自由に設計できるようにする、それが『ムジュラ』の3日間システムの原点」

※メモリー拡張パック同梱版は¥7,800です

ありがとう宮本さん このようなスタイルで宮本さんに話を聞くのは最後となりましたが、これからもインタビューなどで折に触れて誌面に登場してくれるはずなので、宮本ファンはご安心を！ 最後に、毎回読んでくれている読者のみなさん、そして楽しい話を聞かせてくれた宮本さんに、ありがとう！

第7回 電撃ゲーム3大賞

結果発表

小説・コミック・イラストの3部門で、新たな才能を発掘する「電撃ゲーム3大賞」。7回めとなる今回も、各部門に多数の作品が寄せられた。そして厳正な審査の結果、入選作品が決定!! 過去最高となる応募総数2,166作品（3部門合計)のなかから、見事栄冠に輝いたのは……!? 次回の応募要項もあわせてチェックしよう!!

3賞ともに金賞が選出!!



電撃ゲームイラスト大賞


廃工場の秘密

●大賞 正賞+副賞100万円

該当作なし

●金賞 正賞+副賞50万円

「廃工場の秘密」
服部華奈子
19歳・栃木県


無題


ヒバリのこころ

●銀賞 正賞+副賞30万円

「無題」
村岡正章
24歳・大阪府

「ヒバリのこころ」
鯱子
26歳・愛知県

●選考委員奨励賞 正賞+副賞5万円

「月の魚」 沢田ピンゴ㈱ 23歳・大阪府
「竜の棲む山」 ほづみりや 24歳・神奈川県
「アダム×イヴ」 佐藤恵 23歳・青森県

電撃ゲーム小説大賞

●大賞 正賞+副賞100万円

該当作なし

●金賞 正賞+副賞50万円

「平安京八卦」 渡瀬草一郎 22歳・神奈川県
「天国に涙はいらない」 佐藤ケイ 23歳・大阪府

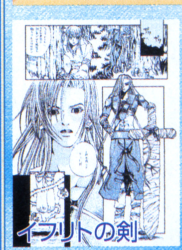
●銀賞 正賞+副賞30万円

「魔法士物語」 零一二三 23歳・兵庫県

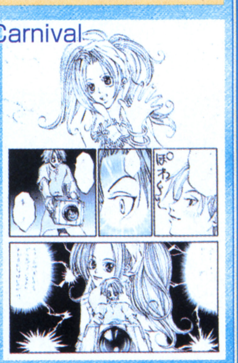
●選考委員奨励賞 正賞+副賞5万円

「王道楽土」 御堂彰彦 23歳・千葉県
「天剣王器」 海羽超史郎 21歳・大阪府

電撃ゲームコミック大賞


イフリトの剣


Under Carnival



●大賞 正賞+副賞100万円

該当作なし

●金賞 正賞+副賞50万円

「イフリトの剣」
「Under Carnival」
吉川かおり 20歳・神奈川県


慈刀

●銀賞 正賞+副賞30万円

「慈刀」
いながき静 20歳・埼玉県

「Gypsy Eyes」
高島昌吾 26歳・東京都


Gypsy Eyes

●奨励賞 正賞+副賞5万円

「SKY MURDER」
橋爪誠 23歳・京都府

大賞こそ選出されなかったものの粒ぞろいの力作が多数集結!!

各部門に質の高い作品が集まった今回の電撃ゲーム３大賞。そのなかでも入賞した作品は、荒削りながら光るものを秘めた将来性のあるものばかりだ。入賞者たちの今後の活躍に期待！　しかしその反面、ほかを圧倒する突出した作品は存在せず、各部門ともに大賞は選出されなかった。全体的な作品のレベルは確実に上昇しているだけに、やや残念な結果に終わったといえるだろう。次回以降、選考委員をアッと驚かせる新たな才能が登場することを期待したい。



←10月3日に都内のホテルで行われた贈呈式のようす。選考委員から各受賞者に賞状が手渡された。



➡式典後、受賞者と選考委員、関係者を交えたパーティが開かれ、作家たちの交流も行われた。



永井 豪（漫画家）

今回は、残念ながら大賞に推せる決定的な作品はなく、どの作品も非常に僅差での勝負となりました。入賞を逃した作品は、作品としてもうひとつ物足りない部分があった、ということです。　（コミック部門選考委員）

選考委員総評

●今回は「まとまった作品」が多く、これだ！……という決め手のようなものがなかった。キャラクターの強烈な個性や、驚くような世界といった抜群のアイデアが必要だ。それが各受賞者のこれからの課題だろう。[小説部門：広井王子（作家）]

●ＣＧで応募してくる人が増えましたが、基本である塗りの部分をもっと見てみたいですね。今後応募するつもりの人は、自分の個性をアピールできる画材は何かを考えて、送っていただければと思います。[イラスト部門：出渕裕（メカデザイナー）]

要チェック!!

3大賞に入選すると…!?
受賞者は各方面で大活躍

過去の電撃３大賞に入賞した人は、ほとんどがプロデビューを果たしている。人気小説『ブギーポップは笑わない』の上遠野浩平先生や、受賞作「平成イリュージョン」が「電撃コミックガオ！」で連載された、小だまたけし先生もそのひとりだ。次回の３大賞に入選して先生たちに続くのは、キミかもしれない!!



第4回電撃ゲーム小説大賞
大賞受賞 **上遠野 浩平**

受賞作をシリーズ化した「ブギーポップ」シリーズ（電撃文庫）で知られる人気作家。

➡「ブギーポップ」はベストセラーとなり、アニメ化もされている。



TVアニメ化も!!

第6回電撃ゲーム小説大賞
大賞受賞 **円山 夢久**
「リングテイル 勝ち戦の君」



⬅受賞作は電撃文庫で発売され、シリーズ化もされた。

第5回電撃ゲームコミック大賞
大賞受賞 **小だま たけし**
「平成イリュージョン」



⬅「電撃コミックガオ！」で連載後、単行本化。

3大賞出身の作家たち

- ■高畑京一郎（第1回小説大賞[金賞]）…代表作「タイム・リープ あしたはきのう」
- ■古橋 秀之（第2回小説大賞[大賞]）…代表作「ブラックロッド」シリーズ
- ■志緒野 博（第4回コミック大賞[佳作]）…代表作「ABC」シリーズ
- ■阿智 太郎（第4回小説大賞[銀賞]）…代表作「僕の血を吸わないで」シリーズ
- ■三雲 岳斗（第5回小説大賞[銀賞]）…代表作「コールド・ゲヘナ」シリーズ



第8回 電撃ゲーム3大賞募集要項

●**最終しめ切り**　2001年4月10日（当日消印有効）

●**応募の詳細**　「電撃」各誌、公募専門誌または、メディアワークスのホームページ上で確認　■http://www.mediaworks.co.jp/

●**応募規定**

電撃ゲーム小説大賞
ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、ＳＦ、ミステリーほか、ジャンルを問わず。[長編]＝400字詰め原稿用紙250～350枚、[短編]＝40～80枚

電撃ゲームイラスト大賞
ファンタジー、ＳＦ、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。１作品４Ｐ以上で、ショートコミックは２作品以上を同封。４コマなども可（６作品以上）。

電撃ゲームコミック大賞
ゲーム感覚にあふれた未発表のオリジナル作品。Ｂ４のカラーイラスト２点と、Ｂ５のモノクロイラスト５点をセットで。

●**賞（各部門共通）**　大賞（１点）＝正賞＋副賞100万円　金賞（１点）＝正賞＋副賞50万円　銀賞（数点）＝正賞＋副賞30万円

●**あて先**　〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館（株）メディアワークス「第８回電撃ゲーム○○○大賞」係

受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化を含む）は株式会社メディアワークスに帰属します。また応募の際は必ず詳細を確認下さい。

64newsclip ロクヨンニュースクリップ

今月のメイントピックは、久しぶりにNP関連。幻の名作がついに復活したというニュースから。CM関連の話題もアリます。

NP HAL研開発の幻の名作『メタルスレイダーグローリー』がニンテンドウパワー(NP)用ソフトとして堂々の復活！



⬆『メタル～』復活を伝える任天堂HP。ポストカードが特典としてつくプリライト版も10月1～31日に予約販売されるぞ(¥5,780)。

ゲーム書き換えサービスNPでは、ファミコン時代の名作がアレンジされて続々と復活している。12月1日から、そのラインナップに『メタルスレイダーグローリー』が加わるぞ！　『メタル～』といえば、HAL研究所が'91年に発売したFC用AVG。イラストレーター☆よしみる氏による、練り込まれた世界観でカルト的な人気となったゲームだ。中古市場などでは数万円単位で取り引きされている伝説的作品を遊べるチャンスだぞ。

NPでリニューアルされて復活した名作ゲームたち

入手しにくいFC時代の名作が、SFCやGBソフトとしてリニューアルされて続々と復活しているのがNPのうれしいところ。コンビニ・ローソンに行けば、右のリストにあるような往年の名作たちを、いつでも入手することができるようになっているぞ。

SFC	ドクターマリオ
SFC	スーパーファミコンウォーズ
SFC	ファミコン探偵倶楽部PART2
SFC	スーパーパンチアウト
SFC	レッキングクルー'98
SFC	平成 新・鬼ヶ島
GB	バルーンファイトGB
GB	スーパーマリオブラザーズDX

NP メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット

●NP専用(SFC)●AVG●12月1日●書き換え料¥2,000●Fブロック数6:Bブロック数0

緻密な世界設定が魅力のSFアドベンチャー

FCの名作AVGがNP専用SFCソフトとして帰ってきた！　コマンド選択式のシンプルなゲームシステムはそのままに、グラフィックやサウンド関連の演出をパワーアップ。戦闘時にパートナーを選択できるようになるなど、システム面にもアレンジが加えられているぞ。また、FC版ではカットされた、幻のイベントシーンも多数追加。FC版を持っているユーザーも必見の内容となっている。軍事兵器グローリーに隠された真実を知るために、仲間とともに宇宙へと旅立て！



⬅魅力的なキャラやロボットが登場し、物語を盛り上げる。



⬆FCの限界を超える美しさと評判だったグラフィックが、SFCに生まれ変わってさらに美麗なものになっているぞ。

シレン 『風来のシレン2』のポストカード&カレンダーが発売されるぞ！

まさに千回以上遊べる熱中度の高いシステムで、9月27日の発売以来大ヒットとなっている『風来のシレン2』。かわいいシレンたちのグラフィックも魅力となっているこのゲームの関連グッズが2種類11月1日に発売されるぞ。まずは、イラスト満載の「風来のシレン2 ポストカードブック(¥800)」。メッセージを書きそえて友だちに送ろう。ふたつめは「風来のシレン2 2001年カレンダー」。コンパクトな卓上カレンダーだ。これらのグッズでゲーム以外でも『シレン』の世界にハマれるぞ！





⬆こちらがカレンダー。モンスターも満載だ。
➡そしてポストカードブック。どちらもチュンソフトからの発売。書店等で買えるぞ。

デビチル GB版の発売に先駆けて『デビチル』がTVアニメ化！

『真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書／赤の書』がTVアニメ化されて絶賛放映中だ。タイトルは「真・女神転生 デビチル」。毎週土曜日朝7時半よりTBS系全国26局ネットで放送されているぞ。11月17日のGB版の発売が待ちきれない人は、アニメをチェキ！





⬆GB版の発売もいよいよ目前に迫ってきたぞ。
➡エンディングテーマ「天界のオーロラ」を歌うのは、期待のロックバンド、"PlatinA Forest"。これがメジャーデビューの曲となる。



毎週土曜日 AM7:30～8:00 CBC/TBS系全国26局で好評放映中

最深情報 『メタルスレイダーグローリー』の予約特典版に関する追加情報。これは、ローソンのロッピーで予約注文するもので、特典としてついてくるポストカードは、☆よしみる氏による描き下ろしイラスト。NP用のSFメモリカセットもついて¥5,780は絶対オトクだ。

Event

来場者は3日間で13万7千人！「東京ゲームショウ2000秋」

9月22日～24日に開催された東京ゲームショウ2000秋。スクウェアやセガが不参加だったものの、来場者は13万7千人（CESA発表）を数え、前回同様の盛り上がりぶり。GBアドバンスや、ワンダースワンカラー、iモードゲームなど携帯型のゲームに注目が集まっていたのが、今回のショウの特徴。特にGBアドバンスに関しては、その液晶画面の美しさに来場していたハードなゲームファンたちもビックリ。展示コーナーには、常に多くの人だかりができていたぞ。



←コナミのGBアドバンスコーナー。



←来場者は前回同様。ただし、N64タイトルは少なかった。

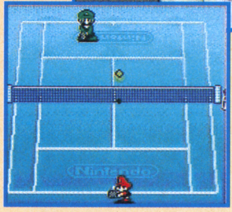
CM

『マリテニGB』CM撮影現場で横山めぐみさんをキャッチ！

『マリテニGB』のCMはもう見たかな？　今回は、あの国体2位のお母さんとその息子が、今度はGB版で育てたキャラを使ってまたまた友だちに勝ってしまうという内容なのだ。わが編集部は、10月初めに行われたそのCM撮影現場におじゃましてきました。お母さん役の横山めぐみさんをはじめ、みんな楽しそうに演じていたのが印象的な撮影現場だったぞ。このCMは任天堂提供枠で放映中。要チェックなのだ！



↑「『マリテニ』ではなかなか勝てなくて…」と撮影のあいまに語ってくれた横山さん。



←ソフトは11月1日発売。CMに負けないようなキャラを育てよう。

©2000 Nintendo/CAMELOT

Others 情報エキスプレス

大好評発売中『GBゾイド』キャンペーン第2弾

大好評のGB『ゾイド　邪神復活！　ジェノブレイカー編』（¥4,500　トミー）が、12月に再販決定。それにともない特別キャンペーンを実施。ソフトを買うと、もれなく限定仕様のコマンドウルフブルーバージョンがついてくるのだ。



←青いボディのコマンドウルフ。ファンなら確実にゲットせよ！

『テレファングパワーアンテナ』をかっこよくドレスアップ

GBソフト『携帯電獣テレファング』（¥4,700　スマイルソフト）を買うと、「アンテナマスコット」がもれなくもらえるキャンペーンが実施されるぞ。実施店舗は、イトーヨーカドー、ジャスコ、ダイエー、トイザらス、ハローマック、ユニー/アピタの各店。ただし、一部実施していない店舗もあるので注意しよう。くわしくはスマイルソフト（03-5465-0752）まで。



歌って踊れるホームカラオケ「キッスサイト」新発売！

家庭用カラオケ機「キッスサイト」が、10月21日にトミーから発売されるぞ。テレビにつなげて、歌いたい曲のソフト（別売）をセットするだけで、気軽に楽しめるのだ。映像は「フリカラ」で、3Dポリゴンのキャラが歌手そっくりに踊るのだ。価格は本体が¥9,980、ソフト（コンパクトディスク）が1枚2曲入りで¥680。



←接続コードでテレビにつなぎ、ソフトをセットするだけ！

ハドソンから、バトルが熱い野球カードが登場

子どもから大人まで幅広く楽しめる野球カードゲーム「POWER LEAGUE　夢のスタジアム2000」が、ハドソンから好評発売中。カードは全部で359種類。もちろんセ・パ12球団の選手が勢ぞろいしていて、好きな選手で自分だけのオリジナルチームを作って対戦できるのだ。



価格は、スターターパック（50枚入り）が¥1,200、ブースターパック（7枚入り）が¥200。そのほか、プレイマットがついた初回限定セット（¥2,500）や、デッキケース（¥400）などもあるぞ。

最新のゲーム動向をデータでキャッチ The Game Ranking

●N64&GBソフトTop10（集計期間：9月4日～10月1日）

ランク	機種	ソフトタイトル	推定販売本数
1	GB	コロコロカービィ ●任天堂●2000年8月23日発売●ACT●￥4,500	12.0万本（1） 累計39.5万本
2	N64	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城! ●チュンソフト/任天堂●2000年9月27日発売●RPG●￥6,800	10.0万本（－） 累計10.0万本
3	GB	とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ ●任天堂●2000年9月8日発売●ETC●￥3,800	8.9万本（－） 累計8.9万本
4	GB	ポケモンでパネポン ●任天堂●2000年9月21日発売●PZG●￥3,800	6.7万本（－） 累計6.7万本
5	GB	遊戯王デュエルモンスターズⅢ 三聖戦神降臨 ●コナミ●2000年7月13日発売●ETC●￥4,500	6.1万本（4） 累計66.2万本
6	N64	マリオストーリー ●任天堂●2000年8月11日発売●RPG●￥6,800	5.5万本（2） 累計32.0万本
7	N64	マリオテニス64 ●任天堂●2000年7月21日発売●SPG●￥6,800	5.3万本（3） 累計61.9万本
8	GB	牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール ●VIS（※）●2000年9月29日発売●RPG●￥4,200	1.9万本（－） 累計1.9万本
9	GB	筋肉番付GB ～目指せ!マッスルチャンピオン～ ●コナミ●2000年8月10日発売●SPG●￥4,500	1.3万本（7） 累計5.5万本
10	GB	メダロット3 カブトバージョン ●イマジニア●2000年7月23日発売●RPG●￥4,300	1.0万本（－） 累計15.1万本

●N64前人気Top5（集計期間：9月1日～30日）

ランク	ソフトタイトル	先月
1	マリオパーティ3 ●任天堂●12月7日発売予定●ETC●￥5,800	10.4% 前回3位
2	ポケモンスタジアム金銀 ●任天堂●12月14日発売予定●ETC●￥6,800	6.9% 前回2位
3	パーフェクトダーク ●任天堂●10月21日発売予定●ACT●￥5,800	6.7% 前回4位
4	罪と罰　地球の後継者 ●任天堂●11月21日発売予定●ACT●￥5,800	4.0% 前回5位
5	カスタムロボV2 ●任天堂●11月10日発売予定●ACT●￥6,800	3.3% 前回一位

※推定月間販売数は、電撃マーケティング室の調べによるものです（カッコ内は前月の順位）。全国数千店舗以上のデータから作成しています。また、前人気は本誌調べのもので、集計されたデータ全体の中に占める各データの割合を示したものです。

データ欄の"VIS"は、ビクターインタラクティブソフトウェアの略称です

最深情報 ハドソンとアンフォグラムとが、次世代ゲーム機用ソフトの開発などを目的とした合弁会社「アンフォグラム　ハドソン」の設立を発表した。アンフォグラムは欧米を中心にソフトを供給しているメーカーで、『Vラリー』などのN64ソフトも多数開発している。今後の動向に注目したい。



しおまん64

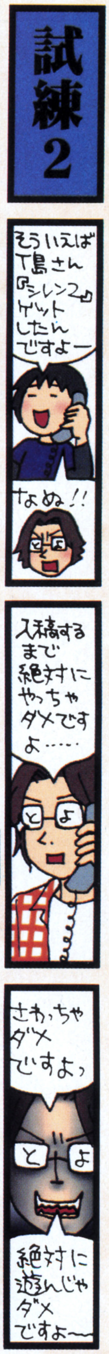
秋深し、バカモノどもが夢の後……。長らく「しおまん64」の担当を続けてきましたT島ですが、今号でついに最後のおつとめとあいなりました。しおや先生の元から離れるかと思うと、惜別の涙で床が濡れるほどであります。これでやっとシャバに出られた心境です。これからは、新担当がビシッと仕切りますので、今後とも「しおまん」をよろしくお願いします。

仕事から脱走して温泉旅行を妄想するしおや先生に愛と応援のお手紙を!

〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃NINTENDO64編集部「しおまん64」係



※今回のしおまんでは、『パーフェクトダーク』『カスタムロボV2』の画面写真を使用しています。





遊びたい!!

しおまんの素

秋、それはメランコリックでロマンチックで、エクセレントな季節。物思いにふけりながら、メロウでアンニュイな想いをペンに載せて、しおや先生へのハガキにしてみませんか。イラスト・メッセージ・一発ネタ……なんでもいいです。お待ちしております。

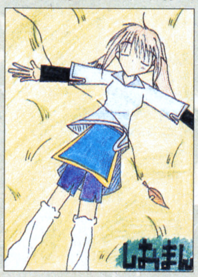
⬇新潟県・ブンチョくん
●担当T島も「PD」を死ぬほどやりまくってます。

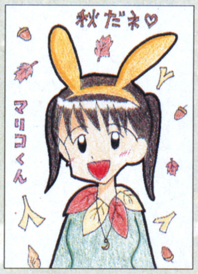




⬆群馬県・蒼月零神さん
●徒競走でがんばったマリコくん。当然!着です。

⬇宮城県・ピカっちさん
●たまには緑の上でお昼寝も気持ちよさそう!!





⬆千葉県・れもん茶さん
●ウサギずきんをかぶったマリコくんですか。

⬇東京都・フォーレスト・サリアさん●そろそろ焼き芋がおいしい季節です。



しおまん64

やあ!! しおちんだぜ! 遊びたい盛りです。(**編注:あいかわらず仕事しまくりで遊べないようですなぁ。ニヤリ**) なんと、次号で担当がT島さんから新担当さんに変わります。T島さんおつかれサマでした!! (**編注:いや、ホントに迷惑かけられっぱなしで(笑)**) 新担当は、なんと……♥♥♥わーお♥♥♥ ということで、次号をお楽しみに!! (**編注:謎が謎呼ぶ展開ですな**)


Distributed Exclusively by
Nintendo
NINTENDO64
ひそかに、
そして大胆に。
エージェント『ジョアンナ・ダーク』に
与えられた極秘任務。
それは想像を絶する事件の始まりだった・・・。
パーフェクトダーク™
PERFECT DARK
Published by
RAREWARE
NOW ON SALE..........
ミッションプレイでは、プレイヤーは主人
公ジョアンナ・ダークとなり、潜入活動や
破壊工作、時には激しい銃撃戦など、様々
なミッションを遂行することになる。また、
最大4人で遊ぶ対戦プレイは、ルールや武器、
チーム戦など自由に設定が変更できる。
このゲームはメモリー拡張パック(ハイレゾパック)がないと遊べません。
※お持ちでない方は『メモリー拡張パック付き』をお求めください。
■メモリー拡張パック付き
メーカー希望小売価格 7,800円(税別)
■ゲームカセットのみ
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
▶1～4人用 ▶3Dガンアクション ■メモリー拡張パック専用 ■振動パック対応 ■コントローラパック対応 ■バックアップ機能付き
注意 CAUTION
この作品はオリジナルシナリオのもとに制作されたゲームソフトであり、銃撃シーン、
暴力シーンが多く含まれております。
NINTENDO64®
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
Copyright Rare Ltd. 2000 Rareware logo is a trademark of Rare



世界征服をかけて
でじこと勝負だにょ!!
ゲームボーイカラー専用ソフト
12月8日
発売予定
KIG-11
価格¥3,980
(税抜)
♥フリー対戦
♥勝ち抜きバトル
♥通信対戦
♥初心者ガイド
その他、でじこたちと楽しく
麻雀できるタイトルが
盛りだくさん!!
でじこの
麻雀パーティ
©ブロッコリー・TBS ©2000 KING RECORDS/GANSIS
イラスト:コゲどんぼ
新世紀
EVANGELION
エヴァンゲリオン
MAJANG HOKANKEIKAKU
麻雀補完計画
KIG-10 価格¥3,980(税抜)
封入特典 特製カードダスマスターズ(3枚)
好評発売中!
★シナリオモード
★使徒十三番勝負
★フリー対戦 ★通信対戦
★トレーディング・カード
ゲームボーイカラー専用ソフト
ゲンドウ「われわれには時間がないのだ
・・・・」
©2000 KING RECORDS/GANSIS/GAINAX ©GAINAX/Project Eva・テレビ東京・NAS ©1997 GAINAX/EVA製作委員会
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
★「新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画」「でじこの麻雀パーティ」の
最新情報はホームページでも見ることができます♪
http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html
KING RECORDS
STAR CHILD

電撃NINTENDO64 12

平成8年7月26日第三種郵便物認可
2000年12月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第12号通巻55号
発行人／塚田正晃　編集人／長谷川真
発行 メディアワークス　〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL03（5281）5211／編集
発売 角川書店　〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL03（3238）8605／営業

定価490円
本体467円

T1116369120491　©Media Works 2000 印刷／大日本印刷株式会社　Printed in Japan 雑誌16369-12